LEVEL Fans Camp - o vacanță de vis alături de noi

International Games Magazine

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr.103/Do/016/2000
Valabil - 2000 -
PUBLICAȚII

LEVEL

Iunie 2000

34.000 lei

NFS: Porsche 2000

Adevărul are motorul pe spate

CD-ul conține:

Playable demos

- Daikatana
- Diablo 2
- Gunship!
- MS Baseball 2001
- Nascar Legends
- Fading Sun: Noble Armada
- Submarine Titans
- Tachyon
- Time Machine

Shareware

- Audio Grabber 1.62
- Connection Meter
- Dance eJay 2.0
- FlipAlbum 3.0
- Hypersnap
- Irfan Vie

C & C: Tiberian Sun Firestorm

Evenimente noi pe Frontul NOD



Unde-s mulți puterea crește

Black & White

Peter Molineax își prezintă proiectul

Gothic

Un RPG cu elemente inedite

CHIP

Nu scapă nici un detaliu



Realitatea virtuală

Mulți se întreabă oare de ce sunt părinții noștri atât de porniți împotriva calculatoarelor, mai exact împotriva timpului imens petrecut de odraslele lor în fața acestuia. Purtați de elanul nostru tineresc tentația de a spune că au ceva cu noi, că nu ne înțeleg, că le e frică de tot ceea înseamnă nou și modern este foarte mare. În realitate situația este alta. Părinții noștri constată cu stupoare cum ne îndepărtăm încetul cu încetul de ei și nu în ultimul rând, ca observatori externi ei văd fascinația pe care calculatorul o exercită asupra noastră făcându-ne să renunțăm la tot pentru câteva ore în compania lor.

Ce nu pot părinții noștri să înțeleagă este cum reușește calculatorul să țină loc de părinte, prieten, mâncare, iarbă verde, munte și toate celelalte elemente obișnuite ale copilăriei. Un părinte din zilele noastre își vede copilul petrecând 4-5-8-10 ore pe zi în fața unui monitor, pe când același timp l-ar putea folosi pentru a citi o carte, pentru o excursie, o ieșire în oraș la un film, o partidă de fotbal „după blocuri" cu prietenii sau o plimbare în parc cu iubita. Acesta este motivul pentru care ei încearcă să ne țină pe cât posibil cât mai departe de calculator invocând, bineînțeles, clasicele deja scuze că nu mai învățăm sau efectele dăunătoare asupra sănătății noastre. Nu vreau acum să dezbat problema dacă sunt sau nu reale aceste scuze, dacă renunțăm sau nu la învățătură sau dacă ne îmbolnăvim sau nu.

Ceea ce doresc să aduc în discuție este dacă acest aparat înlocuiește sau nu o carte sau un film. Un roman reprezintă, într-un limbaj brutal, o înșiruire de cuvinte care acționează asupra intelectului nostru prezentându-ne o poveste frumoasă, o aventură interesantă sau pur și simplu gândurile cuiva. Nu are rost să amintesc factorul educativ și recreativ al parcurgerii unei cărți, oricât de banală ar părea inițial. Filmul nu este departe de un roman, însă elementul recreativ este mai pregnant și beneficiază și de suportul vizual. Aceste două elemente au deja o tradiție destul de îndelungată în modelarea caracterului adolescenților și o vor face mult timp de acum încolo. Atunci de ce tinerii din ziua de azi renunță atât de ușor la o carte sau un film pentru calculator?

Un prim răspuns ar fi că acesta este și film și roman în același timp. Aproape orice joc are o poveste, unele, cum e cazul *Planscape Torment* sau *Ultima*, chiar de excepție bucurându-se în același timp de suport auditiv și vizual. Factorul recreativ există, la fel și cel educativ deși la unele jocuri este contestat vehement. Dar la urma urmei așa cum nu toate romanele și culegerile de poezii sunt de referință, la fel nici jocurile pe calculator nu e nevoie să fie toate „educative". Dar numai aceste elemente nu explică succesul enorm pe care îl are jocul pe calculator.

Atât filmul cât și romanul sunt reci, îl țin pe cititor respectiv spectator la distanță de evenimentele prezentate. Ești un simplu observator care la sfârșit, probabil își va da cu părerea într-un cerc de prieteni și doar atât. Jocul în schimb te acaparează, te implică, practic tu scrii povestea, tu decizi destine acolo în acel univers. De aceea ajungi să îndrăgești și să urăști personajele într-un cu totul alt mod decât pe cele despre care doar citești. Acesta este motivul principal pentru care suntem mai atrași de un joc decât de un roman. Luați jocuri precum *The Sims, Asheron's Call* sau *Ultima On-Line* în care povestea efectiv este scrisă de jucători. Totul pornește de obicei de la o legendă sau ceva asemănător dar cum evoluează și unde ajunge depinde foarte mult de activitatea gamerului. Aceste trei jocuri au fost niște exemple mai speciale și am vrut să le menționez. În restul producțiilor de obicei firul poveștii este trasat în mare parte de către producători, jucătorul fiind forțat să-l urmeze. Însă această „forțare" este realizată într-o asemenea manieră încât, chiar și dacă ai sesizat-o, o ignori nereușind să-ți răpească plăcerea de continua aventura.

Deci... Este oare acesta adevăratul motiv pentru care ne jucăm pe calculator ore/zile/săptămâni uitând de toate. Poate că da, poate că nu. Nu trebuie uitat că depinde întotdeauna de caracterul, personalitatea și voința noastră. Și mai trebuie să înțelegem că acest aparat este doar un mijloc de cunoaștere sau recreere și nu un mod de viață.

Claude

International Games Magazine
LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov

Tel: 068/415158,
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro

General Manager:
Dan Bădescu

Redactor șef :
Claudiu Levente (Claude)
(Claude@chip.ro)

Redactori:
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
(bogdy@chip.ro)
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@chip.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(c_pop@chip.ro)
Marius Ghinea
(ghinca@chip.ro)
Mihail Stegaru (Mike)
(mstegaru@chip.ro)

Colaborator:
Derek dela Fuente

Grafică și DTP:
Sorin Gruia
(sorin@chip.ro)

Publicitate:
Krisztina Házy
Zsolt Bodola

Marketing:
Leonte Mărginean
Apolzan Iulia Cora

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

Distribuție:
Ioana Bădescu
Soiu Ioan Claudiu

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

Cuprins

Cuprins CD

News

Preview



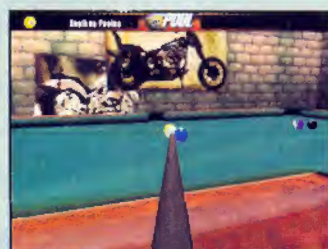


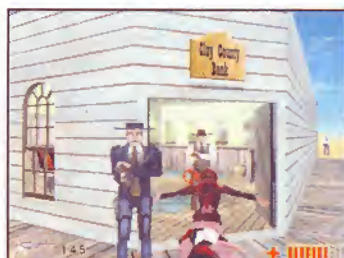




Review

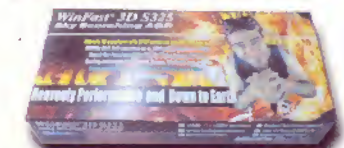












Minireview

Reader's Preview

Walkthrough



Playstation

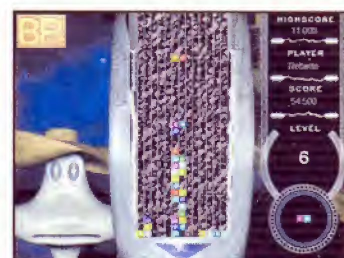
Magazin

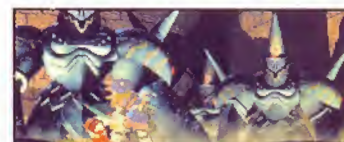
Multimedia

Hardware

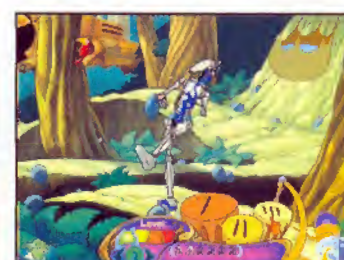
Troubleshooting

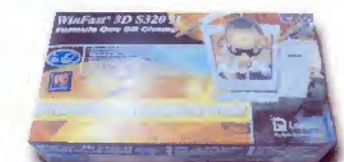
Chatroom









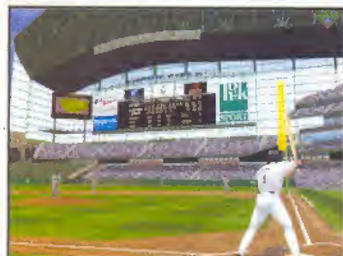


Cuprins CD











Playable demos

Daikatana

ION Storm/Eidos

Faimosul *Daikatana* al lui John Romero este aproape gata. Oare a meritat să așteptăm atâta timp? Încercați trei nivele ale acestui joc și după aceea dați-vă cu părerea.

Diablo 2

Blizzard/Sierra

Diablo 2 este gata să apară și astfel vă veți putea bucura de acesta. Puteți începe de pe acum jucând un demo.

Gunship!

Hasbro

O continuare a lengendarului *Gunship* este gata să apară – atât pentru începători cât și pentru avansați.

MS Baseball 2001

MS

Un nou simulator de baseball de la **Microsoft**.

Nascar Legends

Papyrus/Sierra

V-a plăcut *Grand Prix Legends*? Acum puteți să intrați în contact cu istoria celei mai titrate competiții automobilistice americane – Nascar Racing...

Fading Sun: Noble Armada

Holistic

La început veți primi o navă amărâtă și slab înarmată. La sfârșit va trebui să conduceți o armată imensă și aproape invincibilă. Cum veți face asta? Problema voastră...

Submarine Titans

Ellipse Studios

Trei națiuni se luptă pentru supremația subacvatică într-o strategie real-time.

Tachyon

Novalogic

Tachyon nu este doar simplu joc, este un nou simulator spațial asemănător cu Privateer.

Time Machine

Cryo

Un joc de aventură, în care vom putea călători în timp, bazat pe o nuvelă a faimosului scriitor H.G. Wells. Apropo, Wells va juca rolul principal în acest joc.

Triple Play 2001

EA

Un nou simulator de baseball, de data aceasta de la EA Sports.

Screenshots

Arcanum

Acest joc vine de la creatorii *Fallout*-ului. *Arcanum* este un joc în care tehnologia întâlnește magia. Puteți găsi dwarfi cu mitraliere sau nave care se luptă cu dragoni...

Dominion Wars

Dominion Wars este inspirat din seria *Star Trek Deep Space 9*. Federația și klingonienii luptă pentru quadrant-ul Alfa împotriva Cardassienilor și Alianței Dominion.

Gangsters 2

Un sequel ce se poate mândri cu o poveste mai interesantă și cu o interfață mai prietenoasă decât predecesorul său. Puneți-vă slipul și plonjați din nou în oceanul crimei...

Gunlock

Strategie+acțiune cu elemente de RPG din partea creatorilor binecunoscutului *Aliens vs. Predator*.

Hitman

Avem de-a face cu un adevărat simulator profesional de asasin. Scopul vostru este de a elimina ținta și apoi de a dispărea fără urmă. *Hitman* arată ca *Thief*, dar la timpul viitor, perioadă în care tensiunea alternează cu acțiunea.

Independence War 2

Cine are chef de bătăi între năvuțe sau battleship-uri de zeci de kilometri lungime/lățime/înălțime și toate astea în arealul a 16 sisteme solare.

Legends Of Might & Magic

Eroul nostru, prințul Golwyn, își face de lucru și se apucă de pus piedici marelui, misteriosului și maleficului vrăjitor și consilier Zephram, care are de gând să schimbe trecutul – cu alte cuvinte vrea să distrugă lumea...

Escape from Monkey Island

A patra parte a foarte popularei serii Monkey Island. Veți avea din nou ocazia de a vă ocupa de problemele proaspăt-fondatorului de casă de piatră Guybrush Threepwood.

Quake 3: Mission Pack

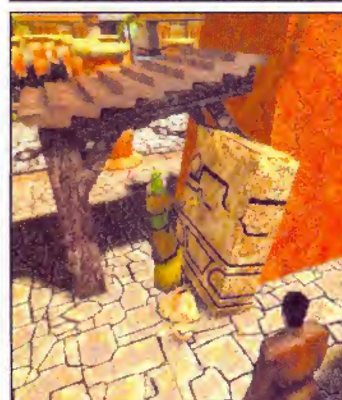
Cu dedicație pentru hoardele de fani *Quake 3*: vă așteaptă un Mission Pack, orientat spre jocul în echipă – opt hărți noi pentru team, patru pentru duel. Vor exista și trei moduri noi de joc și două arme noi – nail gun și mines.

Startropia

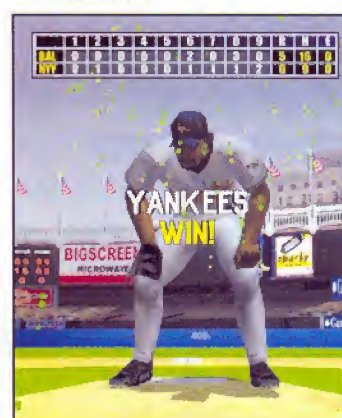
O simulare a unei stații orbitale imense din partea creatorilor lui *Urban Chaos*. Aduce mult a *The Sims* în spațiu.







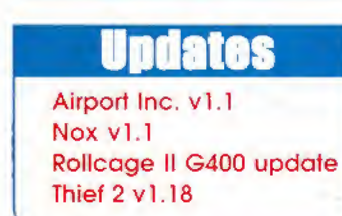






Themes

Counter Strike
RollerCoaster Tycoon
Tomb Raider 4



Updates

Airport Inc. v1.1
Nox v1.1
Rollcage II G400 update
Thief 2 v1.18

Shareware

Audio Grabber 1.62
Convertor perfect al track-urilor de pe CD. Raportul viteză/calitate este foarte bun. Puteți salva fișierele în format WAV sau MP3. Oferă suport pentru CDDB.

Connection Meter
Unealtă pentru monitorizarea conexiunii prin modem. Puneți o limită a sumei cheltuite pentru navigarea pe Internet – Connection Meter are grijă de fluxul de bani pe care îl oferiți ROMTELECOM-ului.

Dance eJAY 2.0
Dance eJAY este o unealtă pentru e-muzicieni. Lucrul cu sample-uri este ușor, folosind din plin metoda drag and drop. Iată deci o cale foarte ușoară de a crea propria muzică.

FlipAlbum 3.0
FlipAlbum este un program asemănător cu ACDSee, care permite vizionarea imaginilor. Permite Slideshow (rularea automată pe ecran a imaginilor selectate) cu un MID în fundal, ceea ce îl face ideal pentru prezentări.

Hypersnap 3.55
Program superb pentru cei care simt nevoia să imortalizeze pe harddisk stropșirea inamicului în *Quake 3*, finalul *Half-Life*-ului sau orice altceva vă trece prin minte.

Irfan View 3.15
Un viewer pentru mai mult de 50 de tipuri de fișiere multimedia. „Pricepe" și MP3-uri.

QuickTag 1.1
Un utilitar simplu pentru menținerea ordinii în cadrul colecție de MP3-uri. Oferă management pentru tag-uri ID3 și nume de fișiere. Nu e nevoie de instalare, ci trebuie doar să-l rulați.

Flash

Alte „dezertări" la Blizzard

Steig Hedlund, designer-şef în cadrul proiectului Diablo II, a anunţat că va părăsi Blizzard-ul pentru a lucra pentru Full On Entertainment. Hedlund va pleca doar după ce îşi va termina treaba la Diablo II. Un alt „greu" care pleacă de la Blizzard este Bob Steele, director artistic pentru Diablo II. Cu toate că Full On Games (compania adoptivă) nu a anunţat nici un titlu, totuşi a cumpărat engine-ul LithTech (ceea ce nu poate suna decât interesant).

Red Alert 2

Westwood Studios a anunţat lansarea pentru Windows 95/98 a urmării unui joc de foarte mare succes: Red Alert 2. Desigur, grafica a fost regândită, unităţile şi strategiile înlocuite (parţial sau chiar integral). Forţele opozante au rămas însă aceleaşi: sovieticii şi americanii. Povestea este simplă: comuniştii invadează America de Nord, yankeii dau riposta. Vă vom oferi detalii suplimentare pe măsură ce le vom primi.

Take 2 Interactive preia Gathering of Developers

Cele două mari companii au fuzionat în urma unui contract semnat la sfârşitul lunii aprilie. Anunţul oficial a fost făcut pe 1 mai şi a electrizat o lume întreagă. GOD va continua să existe ca subdiviziune autonomă, dar deţinută de Take 2 Interactive în proporţie de sută la sută. Proiectul fuzionării celor două companii a fost iniţiat în 1998, când Take 2 a oferit fonduri pentru publicare de jocuri în Europa şi pentru stabilirea unei infrastructuri de distribuţie în Statele Unite ale Americii.

Zeus

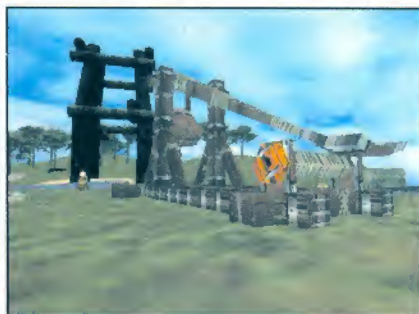
După ce au uimit o lume întreagă cu seria Caesar şi cu Pharaoh, Sierra Studios şi Impressions Games au anunţat al şaselea titlu din lungul şir de strategii urbanistice. Zeus: Master of Olympus va fi un joc a cărui acţiune are loc în Grecia antică, într-o lume populată de eroi, zei şi alte creaturi legendare. Jucătorii vor avea ocazia să construiască oraşe-stat precum Atena sau Sparta. În cazul în care vreun muritor nu le va da pace, vor putea să ceară răzbunare chiar din partea zeilor.





EverQuest: Ruins of Kunark

Ca urmare a contractului semnat de **Sony Computer Entertainment, Sony Online Entertainment, Verant Interactive** şi **Ubi Soft Entertainment**, add-on-ul *EverQuest: Ruins of Kunark* (care conţine şi *EverQuest*-ul original) va fi disponibil şi în Europa. Acest expansion pack aduce 25 de noi teritorii împânzite cu quest-uri şi medii înconjurătoare 3D care par chiar mai realiste decât cele din *EverQuest*. Acesta din urmă este deja un mare succes: peste 200.000 de gameri din toată lumea îşi petrec în medie 20 de ore pe săptămână jucând *EverQuest*. Producătorii şi distribuitorii se aşteaptă aşadar la un succes răsunător pe bătrânul continent.

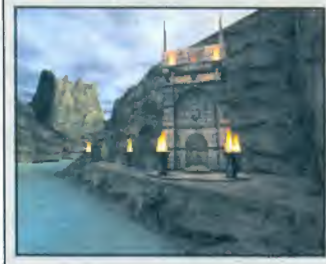






Hărţi noi pentru Unreal Tournament

Adevăraţii maniaci ai 3D shooter-elor, şi mai ales cei dependenţi de multiplayer, nu se pot sătura niciodată de hărţi noi pentru jocul preferat. **Epic Games** a înţeles acest lucru şi iată că *Unreal Tournament* s-a îmbogăţit cu un pachet de hărţi noi-nouţe, concepute de Cedric „Inoxx" Fiorentino, designer de nivele la **Epic Games**. Noile arene nu au fost gata în timp util pentru a putea fi incluse în pachetul iniţial de *Unreal Tournament*, aşa că au fost lansate GRATUIT. Pachetul conţine trei hărţi de Capture the Flag, trei nivele pentru deathmatch şi mult-aşteptata urmaşă a hărţii Facing Worlds - Facing Worlds 2.



Legends of Might and Magic - 3DO

3DO a dat de curând publicităţii noi screenshot-uri din *Legends of Might and Magic*, versiunea pentru PC, joc ce foloseşte engine-ul 3D LithTech 2.0 şi care va fi primul RPG on-line a cărui acţiune are loc în universul *Might and Magic*. În *Legends of Might and Magic* jucătorii îşi vor putea crea propriile personaje din şase clase diferite şi vor putea cutreiera în căutare de aventuri patru lumi unice. Scopul final este acela de a împiedica un nebun să se întoarcă în timp prin poarta secretă Anduran şi să schimbe cursul istoriei. *Legends of Might and Magic* va putea fi jucat şi de până la 16 jucători în modul Deathmatch. În joc va exista şi un generator aleator de aventuri. Nu ne rămâne decât să răbdăm trecerea înceată a timpului şi să aşteptăm lansarea jocului.



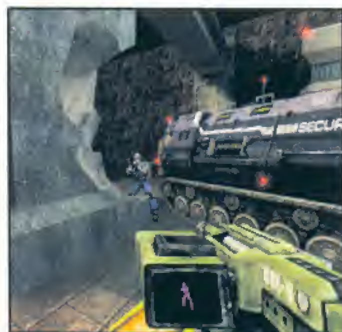






FPS - Volition

Volition, producătorul seriei *Descent*, lasă cu greu să scape publicității amănunte despre FPS - un joc ce promite foarte mult. Unii spun că ar fi vorba despre *Descent 4*, dar



însuși titlul jocului ne pune în dilemă: FPS = First Person Shooter. După cum ne arată și imaginile, vom avea mai degrabă de-a face cu un joc gen *Half-Life*, dar mult mai evoluat. În FPS decorul va putea fi modificat prin puterea armelor. Cu alte cuvinte nu doar personajele și obiectele, ci chiar și pereții vor reacționa la explozii. Seria de trei imagini pe care o aveți la dispoziție ilustrează ceea ce se numește real-time arbitrary geometry modification (modificare arbitrară, în timp real a geometriei), adică ceea ce vă spuneam mai devreme: pereți făcuți praf.

Escape from MONKEY ISLAND - LucasArts



Un nou capitol din seria *Monkey Island* e pe cale să fie scris. **LucasArts** va lansa în toamnă un nou joc de aventuri pentru PC, de data aceasta 3D. În *Escape from MONKEY ISLAND* vom avea de-a face cu papagali sociopați, marinari deformați și un infractor-aruncător de insulte cu o agendă sinistră. Echipa de producători este compusă din cei care au creat și neuitatul Sam and Max Hit the Road. Sequel-ul promite o poveste originală (ca de obicei...) și, desigur, umor de cea mai bună calitate. (Poate mai ține minte cineva scena antologică cu „One more word out of you..." din *Monkey Island 3*.) Ceea ce mai trebuie să știți este că vă așteaptă sute de puzzle-uri, așezate în zeci de locații renderizate 3D.



Star Trek: New Worlds - Interplay

Interplay, care acum se ocupă de jocuri din seria Star Trek, a decis ca, spre deliciul miilor de gameri, totodată fani ai faimoasei serii de seriale TV, să ofere publicității câteva noi imagini din ceea ce va fi un RTS cu o grafică 3D demnă de toată stima (așa cum se cuvine mai nou oricărui RTS care se respectă), grafică ce promite ceea ce multe jocuri nici nu îndrăznesc să viseze. În Star Trek: New Worlds veți putea alege între Federație, klingonieni și romulani. Dar, cu toate că Star Trek: New Worlds este foarte apetisant, nu putem da vreun verdict până la apariția jocului pe propriile PC-uri.



F1 World GP 2 - Video System

Vești bune pentru pasionații de Formula 1. **Video System**, producător de jocuri cu sediul în Didsbury, Manchester, Regatul Unit al Marii Britanii, și-a anunțat intenția de a lansa pe parcursul acestui an două versiuni ale aceluiași simulator: *F1 World Grand Prix 2*. Versiunea pentru Dreamcast va fi lansată în august 2000, iar cea pentru PS2 va intra la boxe în casele gamerilor în perioada Crăciunului, un cadou perfect pentru pasionații mai sus amintiți. Ambele versiuni au fost prezentate la E3.



Flash

MP3.com se ceartă cu legea

Faimosul site de muzică a fost acuzat că ar încălca drepturile de autor ale celor mai mari case de discuri din Statele Unite ale Americii. Din câte se vede, avem de-a face cu repetarea istoriei, dacă ne gândim la procesele intentate de Metallica și alte formații faimosului Napster (program dedicat obținerii de muzică în format MP3 de pe Internet). Președintele MP3.com, Robin Richards, afirmă că „afacerile vor continua normal" și că va face recurs.

Firearm add-on pentru Half-Life

Popularul 3D shooter a primit un nou impuls odată cu lansarea unui add-on creat de gameri și care aduce schimbări majore la toate nivelurile jocului: arme, personaje, hărți, animații și multe altele. Scopul acestui add-on este de a oferi în multiplayer senzații mai apropiate de realitate. Firearm poate fi download-at gratuit (are 29 MB).

Kali II

Prima versiune non-beta a lui Kali II a fost lansată. Kali este un software ce creează pentru anumite jocuri o specie de LAN pe Internet și astfel face ca aceste titluri să poată fi jucate pe Web chiar dacă „din fabricație" nu au această opțiune. Kali II adaugă la această listă încă 12 jocuri, printre care se numără Seven Kingdoms 2, Tzar, Nox, Rogue Spear: Urban Operations, Daikatana ș.a.

Editor de hărți pentru Star Trek: Armada

Activision a lansat un editor de hărți pentru Armada, dar nu este vorba de o versiune oficială, ci doar de un beta. Cu alte cuvinte, folosirea lui se face pe riscul utilizatorului.

Noile procesoare Celeron au fost amânate

Intel a amânat lansarea noilor procesoare Celeron până în iunie. Data stabilită inițial pentru lansare era 24 aprilie, dar s-a constatat că în stoc nu erau destule procesoare pentru a acoperi piața. Drept urmare, procesoarele la 633MHz și 667MHz vor fi lansate la sfârșitul lui iunie împreună cu Celeron la 700MHz.

Flash

GeForce 2 GTS

NVIDIA a lansat GeForce 2 GTS, primul procesor grafic care are capacitatea de a aplica umbră fiecărui pixel. Procesorul în discuție va putea fi întâlnit pe o gamă largă de plăci grafice produse și se pare că va avea succes, dată fiind performanța extraordinară materializată în cele 1,6 miliarde de texeli pe secundă și rezoluții de până la 2048x1536, cu o adâncime a culorii de 32 de biți și un refresh rate de 75 MHz.

Matrox G450

Matrox Graphics a anunțat lansarea unui nou cip grafic pe 0,18 microni, cu capabilități de decodare DVD. Arhitectura chipului permite rezoluții de până la 2048x1536 la 32 biți. Matrox G450 pferă suport pentru environment-mapped bump mapping, trilinear filtering, alpha-blending, anti-aliasing.

Airfix Dogfighter - Paradox/ Octagon

Iată un titlu în care veți putea alege unul din acele avioane supărate pe care doar le visați în copilărie (sau chiar și acum). Acțiunea jocului se va petrece însă în... casă. Spre deosebire de alte simulatoare, *Airfix Dogfighter* va fi concentrat pe recrearea lumii în care luptele se dădeau cu manșa avionului în mâini, iar trenul de aterizare nu auzise încă de retractabilitate. Misiunile vă vor duce la victorii în genul celor din al doilea război mondial, cu deosebirea că acum totul se va petrece nu sub bolta celestă, ci sub acoperiș. *Airfix Dogfighter* va conține 20 de nivele pentru modul singleplayer și 10 hărți pentru multiplayer, în modul Deathmatch, care va putea fi jucat de până la 16 jucători în LAN sau pe Internet. Jocul va avea implementat și un editor de... casă, pentru cei care vor să-și creeze propriile hărți. Un ultim detaliu: **Paradox Entertainment** a mai lansat titluri care cu siguranță vă sunt cunoscute: *Mutant Chronicles, Warzone, KULT* și *Heavy Gear. Airfix Dogfighter* va apărea la sfârșitul anului.









Câștigătorii

Câștigătorul concursului LEVEL și Glob Com Media constând într-un CD Walt Disney cu soundtrack-ul filmului Toy Story este: Popa Marian - Neptun (Constanța)

Câștigătorul concursului LEVEL și UbiSoft constând într-un joc Pit Droids este: Cozmean Mihai - Satu Mare

La concursul LEVEL și Guild Film România au câștigat:

Malinescu Marius - București (mouse pad, insignă)

Smutneac Mihai - Alba-Iulia (mouse pad, insignă)

Website pentru Battle Isle: The Andosia War

Din cauza presiunii exercitate de nenumărați gameri din toată lumea, **Blue Byte Software** a decis lansarea site-ului oficial al viitorului (posibil) block-buster *Battle Isle: The Andosia War*, site care permite aruncarea unei priviri indiscrete atât asupra evoluției proiectului cât și asupra aspectului general al jocului. Website-ul (www.battleisle.com) aduce o ideea nouă în producția de jocuri: implicarea gamerilor în definirea strategiilor din joc. Pe site mai puteți găsi o retrospectivă a evenimentelor care au avut loc pe planeta Chromos (locul desfășurării acțiunii din jocurile seriilor *Battle Isle* și *Incubation*), precum și povestea celor mai noi aventuri ale personajelor principale din Incubation: Rutherford și Bratt. Site-ul va fi permanent menținut „proaspăt".







Flash

Starfleet Command II

Interplay a anunțat oficial urmarea jocului Starfleet Command. Aceasta va purta numele de Star Trek: Starfleet Command Volume II - Empires at War. Sequel-ul își propune să adauge noi elemente primei versiuni, printre care se numără și două noi moduri de joc în multiplayer: Ambush și Rescue. În joc vor exista și rase noi, cum ar fi The Mirak Star League și The Interstellar Concordium. Lansarea oficială va avea loc în iarnă.

Un nou GLSetup

GLSetup este o unealtă necesară setării driverelor video. Programul detectează placa 3D și instalează drivere potrivite. Cea mai nouă versiune (1.0.0.114) oferă suport și pentru 3dfx Voodoo 2, 3dfx Voodoo 3 3500TV, 3dlabs Permedia 3 în Windows 98, Intel i810 și S3 Savage 2000.

Flash

Impact

Datapipe, o companie obscură, a anunţat lansarea, la sfârşitul lunii noiembrie, a unei strategii 1st person, a cărei acţiune are loc pe un Pământ futurist. Povestea e tipică: haosul şi războiul îşi fac de cap pe planetă, toate marile facţiuni militare au încercat inutil armele nucleare. Drept urmare, faţa conflictului s-a schimbat şi accentul a căzut pe tehnologie sofisticată şi strategii bine gândite. Grafica va fi complet 3D, iar jocul va putea fi jucat atât în singleplayer cât şi pe Internet.

Nox primeşte hărţi pentru multiplayer

Westwood oferă cinci noi hărţi de multiplayer pentru Nox. Astfel, numărul hărţilor suplimentare lansate în ultima vreme s-a ridicat la zece (alte cinci au apărut cu ceva timp în urmă).

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn - BioWare (clase noi)





Continuarea faimosului joc produs de **BioWare** a dus la apariţia a numeroase discuţii. Una din cele mai aprinse a fost legată de clasele din care jucătorii îşi vor putea alege personajele. Dacă iniţial exista informaţie detaliată despre acestea, lucrurile s-au schimbat pe parcurs, deoarece producătorii au introdus, la cerinţele gamerilor, noi clase şi subclase. Vor exista opt questuri axate pe clase şi fiecare va necesita în medie 10-15 ore pentru a putea fi terminat. Dacă personajul ales nu face parte din clasa ideală pentru quest, acesta va putea fi totuşi terminat, iar răsplata va fi foarte mare. În concluzie, ceea ce probabil încă nu ştiaţi este că **BioWare** a mai adăugat clasele *Barbarian* şi *Sorcerer*, care promit să aducă un nou stil de joc.





talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ ***DA,*** **doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

❑ 6 luni, la prețul de 162.000 lei
❑ 1 an, la prețul de 324.000 lei

începând cu luna: ____________

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

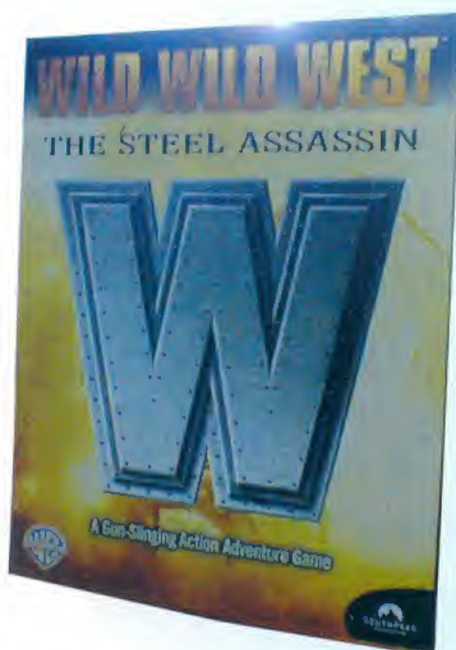
Am plătit .... lei în data de ....
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ....

talon de abonament LEVEL

6/00

Tombola LEVEL și





Premiul oferit în acest număr este jocul Wild Wild West.

1 Misterul asasinării cărui președinte american trebuie să-l rezolve cei doi eroi Jim West și Artemus Gordon?

A) Abraham Lincoln
B) George Washington
C) John Fitzgerald Kennedy

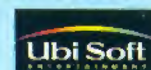
Răspunsul îl găsiți în numărul de mai al revistei.

Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ❑

6/00

Tombola LEVEL și



Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

...odată, demult de tot, în regatul Juravia...

Începând cu această lună vom introduce, în fiecare număr al revistei, câte un interviu cu diferite personalități din lumea și industria jocurilor.

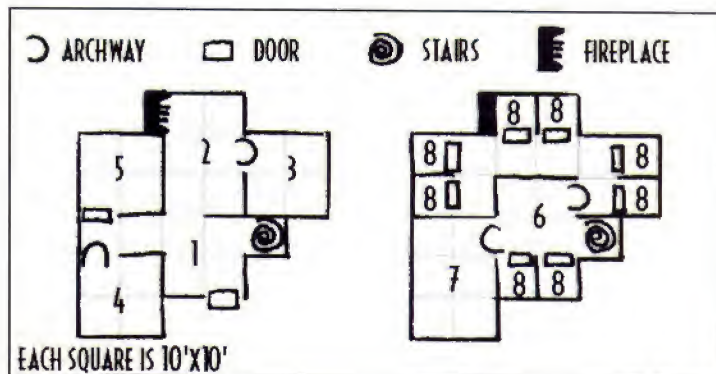
Mark Kibble face parte din departamentul de relații cu publicul de la **Basementgames** și este și el un jucător pasionat. **Basementgames** se ocupă numai cu un sector aparte al pieței de jocuri și anume „pen & paper RPG's". Acestea mai sunt denumite și „RPG-uri de carton" fiecare produs de acest gen fiind un produs unic în felul lui. Fiecare hartă este o mică lume cu regulile ei și caracteristici total diferite de celelalte. Aceste jocuri „de carton" au niște reguli de joc diferite de RPG-urile de pe PC pe care le cunoaștem cu toții. La un asemenea joc există un povestitor (storyteller), un arbitru care interpretează regulile fiecărui nivel, iar soarta este decisă cu ajutorul unuia sau mai multor zaruri.

Cine știe, poate vă voi convinge cu acest articol să încercați și un „pen&paper RPG"! Iată și câteva imagini din noul RPG „de carton" al celor de la **Basementgames** denumit sugestiv *Forge: Out of Chaos*. Aceste imagini sunt puse gratuit la dispoziția celor interesați fiind niște mici nivele din lumea Juraviei.

Informații la http://www.basementgames.com/forge

CC: RPG-urile „de carton" sunt strămoșii RPG-urilor pe PC. Care gen îl agreați mai mult?

MK: Ar fi de spus că prefer „pen&paper" mai ales pentru că în ele este mai multă interacțiune umană. Jocurile pe PC nu au reușit, și personal cred că n-o să reușească niciodată, să insufle acest sentiment unui jucător. NPC-urile (non playing characters) din jocurile pe calculator sunt adesea lipsite de esență și nu pot fi folosite decât pentru a îndeplini niște funcții fixe (vezi seria *Might & Magic*). Pe de altă parte NPC'urile din jocurile on-line (vezi *Asheron's Call* sau *Ultima Online*) au reușit să creeze această interacțiune, dar, deocamdată nu am găsit nici un joc de acest tip de care să mă fi atașat în mod special. Cred că undeva în această transformare s-a pierdut ceva!



CC: Care este nivelul vostru de implicare în IFR (International Fellowship of Roleplayers)? Sunteți sponsorii lor sau doar mențineți o legătură strânsă?

MK: Conlucrăm cu IFR doar în legătură cu anumite concursuri pe care noi le sponsorizăm, dar cam asta este tot. În viitor vom dezvolta site-ul Basementgames într-atât încât vom avea mai multe de oferit.

CC: Pe lângă Forge: Out of Chaos și World of Juravia mai aveți și alte produse?

MK: La momentul actual, *Forge: Out of Chaos* și *World of Juravia* sunt cele două mari produse pe care le oferim, dar pe lângă ele oferim și produse în completarea lor, cum ar fi: *The Vemora, Tales That Dead Men Tell*, și *Forge: Referee Screen*.

CC: Vom avea curând ocazia să ne minunăm în fața unor noi produse?

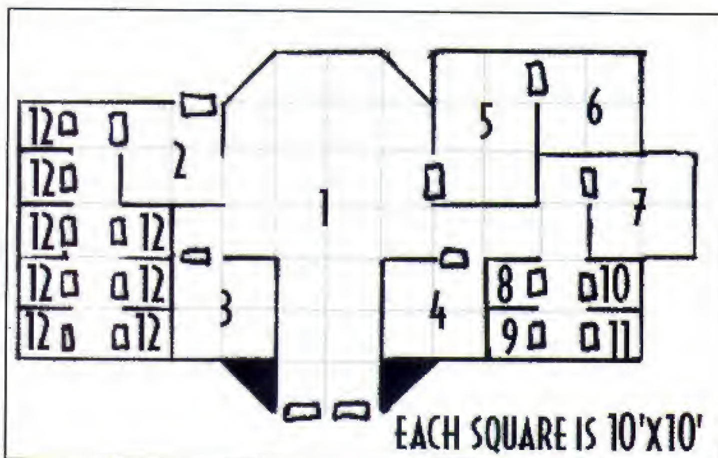
MK: În viitorul apropiat vom lansa un nou produs: *Hate Springs Eternal*. De asemenea pregătim niște mici module care se vor lega de motivul Forge.

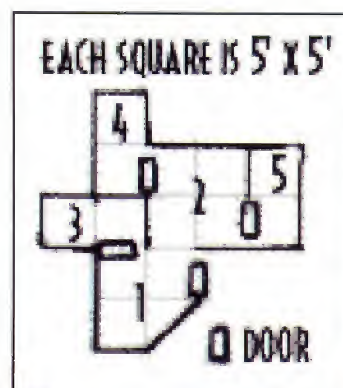
CC: Cum vedeți viitorul acestui tip de joc în paralel cu evoluția RPG-urilor pe PC?

MK: Pot spune că, deocamdată, RPG-urile „de carton" își mențin poziția pe piața jocurilor, dar într-un târziu acestea vor fi înglobate de cele pe PC. Dar companiile de jocuri se vor adapta pe parcurs.

CC: Vă mulțumesc.

Cristian Cașcaval





MTG la noi în țară

Au trecut câteva luni bune de la ultima prezentă a MTG-ului în paginile revistei. S-au schimbat multe de atunci, au avut loc 4 concursuri, au apărut mulți jucători noi, DCI-ul (Duelist Convocational International) ne-a băgat și pe noi în seamă, suntem în pragul unui posibil campionat național și nu în ultimul rând: Dark Ritual a fost banat!!! Există însă în continuare problema cărților, și ca să fiu mai precis, lipsa lor. Avem un furnizor național, retailer al produselor WOTC (Wizards of the Coast), însă, având în vedere numărul relativ mare de jucători, și cantitatea mică de cărți care intră în țară, nu este posibil ca fiecare dintre jucători să achiziționeze atâtea cărți câte ar dori. Trebuie să ținem cont că la fiecare apariție a unui nou expansion set, un jucător serios trebuie să-și cumpere cel puțin o cutie de boostere din expansion set-ul respectiv (pentru a avea toate cărțile Common, o mare parte din Uncommon și câteva dintre rarele bune ale respectivului set). Totuși, această problemă tinde spre o rezolvare, Dan Morărescu (retailer-ul de care menționam mai sus) a promis că va aduce cantități mai mari iar pentru următorul expansion set din block-ul Mercandian Masque, Prophecy, va organiza un pre-release. Acest lucru este important din mai multe puncte de vedere: va introduce jucătorilor un nou tip de turneu: sealed-deck (o să aflați mai târziu despre sealed-deck); jucătorii de MTG din România vor avea acces la cărțile din Prophecy în același timp cu cei din occident; și în ultimul, dar nu cel din urmă rând: vor fi premii mari. Am uitat să menționez data: 27 mai 2000.

Să vă povestesc puțin despre cele patru turnee desfășurate până acum. Toate au fost în format extended (1.X) (cărți acceptate: Ice Age Block, Mirage Block, Rath Cycle, Urza Cycle, Mercandian Masque Block și 5th&6th Edition), 5 runde de calificări, primii patru clasați (la ultimul turneu desfășurat – primii 8) s-au înfruntat în format eliminatoriu.

În toate cele 4 concursuri au predominat ca număr deck-urile weenie (Sligh, Stompy, White Weenie, și cel mai iubit se pare – Suicidal Black). Iată o mică statistică a primelor deck-uri clasate în cele patru turnee:

Opțiunea pentru deck-uri rapide este favorizată și de acea lipsă a cărților de care vorbeam mai sus. Doi dintre jucătorii „noi" s-au clasat la ultimul turneu pe locurile 2-3, ambii cu două deck-uri relativ ușor de construit: Rebel Deck (White Weenie) și Stompy (unul dintre deck-urile „tourney worthy" recunoscute ca fiind ieftine – asta dacă nu ții neapărat să joci cu 4 Gaea's Cradle și 4 Cursed Scroll).

Pe data de 15 mai va avea loc al 5-lea concurs, concurs care de data aceasta va fi înregistrat la DCI. Fiecare jucător va primi sau pierde puncte în sistem DCI în funcție de prestația lui la un turneu. Fiind organizat tot în București, se presupune că prezența celorlalți jucători din țară (cu excepția lui K'shu – NK, Nota Koboldului) va fi practic nulă.





Pentru ca să obțineți mana neagră va trebui să uitați de Dark Ritual și să căutați metode alternative.

Planuri de viitor ar mai fi însă spațiul este limitat, așa că o să continuăm în numărul viitor, eventual cu rezumatul celor două evenimente din luna mai: turneul organizat după regulile DCI și prerelease-ul pentru Prophecy.

În încheiere am să vă povestesc despre sealed deck, așa cum am promis. Face parte din așa numitul format limitat (în care se mai înscriu cu succes Booster Draft și Rochester Draft). Fiecare jucător va primi un starter de Mercadian Masques și 3 boostere de Prophecy, după care se va retrage într-un colț, având la dispoziție 30 de minute să facă un deck din cărțile primite, plus pământurile care se vor adăuga după gust. Deck-ul va trebui să conțină minimum 40 de cărți (inclusiv land-urile). Formatul limited diferă de constructed prin aceea că valoarea cărților face o rotație de 180 grade: cărțile common sunt cele care fac diferența (bineînțeles sunt și excepții, adică rare care sunt pur și simplu „broken" în acest format – exemplul cel mai grăitor Masticora din Urza's Destiny, o rară care este foarte bună atât în limited cât și în constructed). Cam atât cu dezvăluirile având în vedere că particip și eu, și ... de obicei câștig.

Pentru informații: kshu@chip.ro

Kobold (& K,shu)



Gothic

Te-au luat și te-au trimis la închisoare... acum începe lupta...

Dacă stau și mă gândesc deja am petrecut prea mult timp gândindu-mă la o introducere cât de cât decentă. Am stat vreo juma' de oră tot uitându-mă la titlu, *Gothic*, încercam să mă scrm puțin să-mi dau seama ce anume îmi inspiră acest titlu și de ce anume s-au procopsit cei de la **Egmont Int.** împreună cu **Piranha Bytes** cu un astfel de titlu. Din nefericire singurul lucru de care-mi aduce aminte este că peste vreo lună și ceva o să dau un examen din arta gotică la facultă și că nu prea am habar despre ce și cum... iar acest joc... ei bine nu cred că ar fi de acord să afle de un RPG dar în sfârșit...

D'ale basmelor

Se pare că personajul principal este prizonier. Închisoarea în care se află este însă împărțită în mai multe facțiuni ce se luptă pentru supremație... cam așa ca în orice închisoare ce se respectă. Astfel, jucătorul trebuie să aleagă una dintre cele patru clase de personaje ce-i stau



la dispoziție și să-și croiască drum spre topul ierarhiei participând la o serie de lupte. Vă stau la dispoziție următoarele clase: Luptători - care se impun prin violență, Hoți - șireți și abili, Magicieni - care pot controla tot felul de vrăji și Psi - care pot influența acțiunile altor personaje.

Personajul pe care-l controlați va trebui să evolueze de-a lungul jocului. La început veți fi privit ca un outsider, un nou venit... motiv pentru care va trebui să rezolvați tot felul de datorii pentru a vă face o serie de aliații și pentru a supraviețui. În timp, personajul evoluează și își va crea o anume reputație, dar odată cu reputația vin și responsabilitățile, astfel misiunile pe care va trebui gamerul să le îndeplinească sunt din ce în ce mai importante și mai dificile. În cele din urmă veți deveni o persoană importantă în pușcăria în care ați fost întemnițat. Dacă însă nu vreți să rezolvați misiunile mai grele puteți să le evitați și să vă ocupați numai de cele ușoare.

D'ale tehnicii

Gothic promite să facă și el ce poate pentru lumea joacelor prin îmbunătățirea engine-ului de care beneficiază jocul. Punctul forte se bazează pe evoluția personajului care este reflectată în mod direct în joc – cum arată personajul, cum se mișcă și varietatea opțiunilor ce vă stau la dispoziție.

Jocul dispune de asemenea de un sistem social destul de dezvoltat. Astfel vă veți simți ca într-o adevărată comunitate. O acțiune poate declanșa o serie de alte acțiuni sau poate influența evoluția personajului. De exemplu, dacă gamerul omoară un membru dintr-o facțiune, facțiunea respectivă va deveni agresivă și va încerca să se răzbune, de asemenea unele acțiuni vor influența evoluția jocului, cursul acțiunii.

Monștrii vor fi și ei binecuvântați, după cum promit producătorii, cu un AI destul

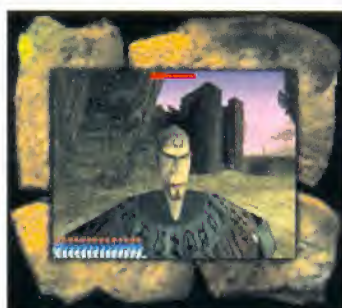


















de avansat cât să se poată alia împotrivă-ți.

Partea frumoasă a acestui joc este că va încerca în mare să ofere aceeași atmosferă pe care o oferă jocurile RPG on-line de genul *EverQuest* și *Asheron's Call*, astfel personajele controlate de AI vor avea o anume rutină zilnică, noaptea vor dormi, iar ziua se vor duce la muncă sau se vor plimba de colo colo.

Cu toate că *Gothic* este în principiu un joc single-player, mediul înconjurător și personajele din jur vor evolua permanent, astfel încât șansele de a nimeri într-o anume situație de mai multe ori sunt foarte reduse. Cu toate acestea, jocul poate fi jucat și în multiplayer, până la 5 gameri.







În cele din urmă

Producătorii au încredere în produsul la care lucrează, dată fiind popularitatea RPG-urilor și 3D action-urilor, ei încercând combinarea celor două jocuri sub același titlu.



Gothic este programat să apară pe rafturile din SUA în iulie 2000 și va fi prezent la E3 în luna mai.

ThE_eNd

Date tehnice

Gen: 3D action,RPG
Producător: Egmont Int. & Piranha Bytes
Distribuitor: Octagon Ent.
Sistem recomandat:
Procesor: P II 350 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da
Data apariției: vara anului 2000



MDK2

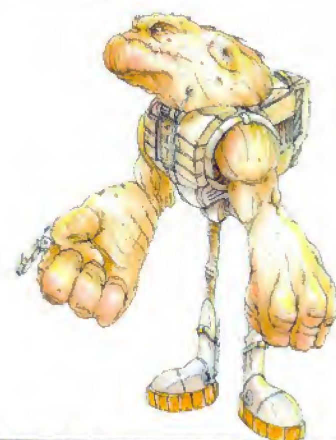
Kurt Hectic și o parașută. Altceva?



E cazul să vă retrageți în fața calculatorului și să vă pregătiți isteriei: universul *MDK* se redeschide la patru ani de la înființare și nu oricum, ci cu mare forță. Kurt și inconfundabila lui cască se pregătesc să aterizeze pe PC-uri, după ce au cucerit inimile Dreamcast-erilor. Din nou veți avea ocazia de a vă reaminti cum era pe vremea *MDK*-ului. De ajutat vă ajută și de data asta preadeșteptul Dr. Fluke Hawkins și mereu atentul, cu șase picioare dotatul și de Uzi purtătorul câine Max.

Laudele de sine ale producătorilor nu fac altceva decât să agite coctailul Molotov compus din așteptările gamerilor și un calup serios de ore plicticoase. Avem de-a face cu promisiunea unui joc ce combină ARTISTIC acțiunea, 3D-ul, umorul și monștrii cu un concept original, o poveste ciudată, personaje izvorâte dintr-un imaginar cu 5 dimensiuni și un gameplay pe care doar jocurile cu adevărat speciale au darul de a-l pogorî asupra gamerului. Și, ca orice minune, *MDK2* are și el un creator, nu Shiny, ca în cazul primului *MDK*, ci materializat acum în ființa juridică a companiei canadiene BioWare, care a mai repezit asupra gamerilor *Baldur's Gate* și neuitatul de unii *Shattered Steel*.

Plimbarea va avea loc prin spații deschise, largi, nerecomandate agorafobilor, iar forțele inamice se ridică la cele mai ridicate niveluri de așteptare. Producătorii, prin gura lui Greg Zeschuk, președinte al companiei **BioWare**, spun că au avut intenția să atingă în *MDK2* extrema în bine a jocului în single player și că și-au pus forțele în comun pentru a manufactura o lume tensionată, umoristică și plină de creaturile cele mai înspăimântător-distractive văzute în vreun gioc 3D. Tot ei se bat cu pumnu-n piept cum că *MDK2*-ul îl va țintui locului atât de solid pe jucător, că nu va avea răgaz să închidă PC-ul nici de două ori pe zi.



NeortoDoxa

Dacă stăm să analizăm viitorul joc, mai multe elemente ne pătrund cu mirare, în primul rând engine-ul, poreclit Omen, care e adaptabil mai multor platforme, astfel încât **BioWare**, folosind un singur cod, a făcut un joc atât pentru Dreamcast cât și pentru PC. Engine-ul Omen este nou-nouț, nu are nimic de-a face cu cel folosit în *MDK* și aduce iluminare în timp real, toată gama de rezoluții și, pe lângă asta, posibilitatea de a modifica, concret, mari porțiuni din universul jocului. Vă puteți da seama că o asemenea abilitate este absolut necesară, dat fiind faptul că în joc există arme cel puțin ciudate: The Smallest Nuclear Bomb (Bomba Atomică Ce Mai Mică), The Portable Black Hole (Hăul Negru și Portabil) și The World's Most Interesting Bomb (Bomba Cea Mai Cu Schepsis Din Lume). Armele supranumite își trag seva din *MDK*-ul, după cum și era normal, dacă luăm în calcul faptul că sequel-ul a fost produs având în permanență în minte originalul. Dar nu cred că v-ar mai pasiona deloc problema dacă v-aș spune că *MDK2* e *MDK* care nu mai merge decât pe calculatoare de ultimă generație. Există deosebiri, și încă notabile: dacă în *MDK* eram lipiți de Kurt Hectic și ale lui costum din polimeri și cască de sniper, în *MDK2* jucătorul poate să pătrundă în tegumentul a încă două personaje, pe care le-ați cunoscut la începutul articolului. Și, odată deschisă câmpia posibilităților, nu vă mai rămâne decât să vă adaptați: dacă îl alegeți pe Max, trebuie că vă omorâți după acțiune la greu, cu fugă continuă și consum gigantic de muniție;





Dr. Hawkins are, din cauza surplusului de genialitate, creierul atrofiat în zona responsabilă cu „Luptă directă" (care probabil n-a mai încăput în craniu) și este deci alegerea celor ce lovesc cu mult rezon; Kurt e undeva între cei doi și se descurcă de minune în comunicarea la distanță cu victimele, dar în general uită să le și someze înainte de a le transmite mesajul. Oricum, indiferent de personajul pe care îl veți alege, va trebui să gândiți fiecare pas, fiecare salt, fiecare foc tras... Dacă nu, probabil veți încărca jocul salvat anterior.

În aceste condiții, *MDK2* a scăpat de riscul de a se transforma într-un arcade insipid.



Chiar Zeschuk declară (și aici fanii *Quake 3* sau *Unreal Tournament* pot să închidă ochii) că nu se poate apropia de jocuri în care povestea e pe nicăieri și nu mai rămâne decât să omori tot ce mișcă. De aceea *MDK2* are o smântână de storyline pe care doar cunoscătorii știu să o savureze. Gata cu genul „terminat misiuni = teminat joc". Și nu doar gamerul va trebui să-și pună doxa la treabă, ci și AI-ul, care chiar va avea această abilitate. Cu alte vorbe, inteligenția artificială a fost reinventată (spun producătorii care, ca adevărați eroi ai programării, au reușit să rezolve probleme nerezorvabile, abordând problema deșteptăciunii computerizate dintr-o perspectivă ALTFEL). AI-ul poate fi setat pe două nivele de dificultate: pe primul, inamicii învață LIVE modul de utilizare a armelor, a picioarelor (unul înaintea celuilalt, nu deodată) și, în genere, a modalităților primare de luptă; pe al doilea nivel, băieții sunt mai nervoși, dar mai controlați, mai normali în reacțiile la cele ce au loc în jurul lor. Domnul Zeschuk se revoltă: „Nu avem nici rutine sofisticate de învățare, nici rețele neuronale sau ceva de genul ăsta, ci doar game design de modă veche și sudoarea frunții".

De unul singur

Single player, în bună tradiție *MDK*, este tot ceea ce puteți alege din meniul principal al *MDK2*-ului. La baza deciziei de a exclude complet modul multiplayer stă convingerea lui Zeschuk, care crede că, din multe p.d.v.-uri, *MDK2* este mai apropiat de genul adventure (care nu prea are de-a face cu multiplayer-ul) decât de action shooter-e. În plus, de legume vorbitoare, de pești dansatori și de extratereștrii ciudați nu te poți (dacă te poți) bucura cu adevărat decât în single-player. Toate elementele umoristice în care își pune speranța succesul jocului nu și-ar mai avea locul într-o ciomăgeală în 16 pe LAN, de exemplu. După cum bine știm, celelalte 3d shooter-e se vor serioase până în vârful armei, pline de sânge și de organe vărsate și se impun prin atmosfera de coșmar. *MDK2* pretinde că se impune prin umor, adică ceea ce lipsește din celelalte.





MDK2 mai are până să fie gata. Cu toate acestea, baza a fost pusă, structura a fost stabilită: în joc sunt patru mari secțiuni, în care vom întâlni, pe lângă elemente pământene și familiare, atingeri de supra-realism din cel adevărat (cum poate doar în *MDK* și în *Half-Life*, în ultimele nivele, pe Xen, mai găseai). De cele mai multe ori veți putea colinda camere largi și vă veți perinda prin fața unor monștri cel puțin enormi.

Cele trei colorate personagii, precum și majoritatea inamicilor au fost deja finisați, iar nivelele sunt gata și ele. Așadar, peste puțin timp, adevărații fani ai *MDK*-ului vor deveni și mai adevărați, iar cei care nici n-au auzit de așa ceva (dacă există asemenea persoane, le rog să contacteze cel mai apropiat cabinet psihologic în vederea efectuării examenului de memorie).

Cu ocazia închiderii articolului, fac apel la înțelegerea companiei **BioWare** și a **Interplay**-ului și îi rog frumos SĂ NU ÎNTÂRZIE LANSAREA JOCULUI, pentru că acolo, undeva, în noaptea 3d shooter-elor, concurența pândește, acaparează mințile gamerilor și îi îndepărtează de ceea ce s-ar putea numi cu adevărat „joc original". Bunul gust tinde să dispară cu timpul și curentul *MDK* moare în fașă odată cu el. E nevoie de o resurecție.

Mike





Date tehnice

Gen: MDK (3rd person shooter)
Producător: BioWare
Distribuitor: Interplay
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P 200 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Nu
Data apariției: sfârșitul lui 2000



Black & White

„Da....Stăpânul este puternic, dar nu e singurul..."



Nici nu mai contează, serios. Toate poveștile, toate încercările anterioare de a face un joc cu adevărat bun pălesc în fața proiectului celor de la **Lionhead**. Cu un design semnat Peter Molineaux, jocul promite mult, foarte mult (poate chiar prea mult) apărând ca o rază de originalitate pe o piață care de ceva timp nu a mai oferit ceva cu adevărat impunător. Era programat să iasă prin 1999, însă nimeni nu își făcea iluzii, Peter Molineaux fiind cunoscut prin migala cu care își tratează jocurile, nelăsând nimic în voia soartei... La Ects si E3 a lăsat să se vadă câte ceva din jocul pe care îl pregătește, absolut toată lumea fiind impresionată. Pentru un joc care era la una dintre primele sale „apariții" în public, Black & White arăta deja extraordinar, și asta se întâmpla pe la mijlocul lui 1999. Se preconizează că o să fie disponibil cândva în a doua jumătate a acestui an, dar privind ultimele, screen-shot-uri mă întreb ce or mai avea de îmbunătățit? Engine-ul grafic arată uimitor, iar posibilitățile sale sunt cel puțin impresionante. Singura legătură dintre tine și joc este o mână, voi reveni asupra ei mai târziu, cu care poți să faci cam tot ce vrea mușchiul tău... Să zicem că „plutești" ușor deasupra unei păduri...cu mânuța smulgi un copac din rădăcini și îl cari până la un lac din apropiere. Deasupra apei scuturi un pic copacul lăsând să cadă din el niște frunze. Frunzele coboară lin și, odată ce ating apa produc niște mici valuri, apa se liniștește în cele din urmă, iar frunzele noastre ajung să plutească mai departe pe apă.

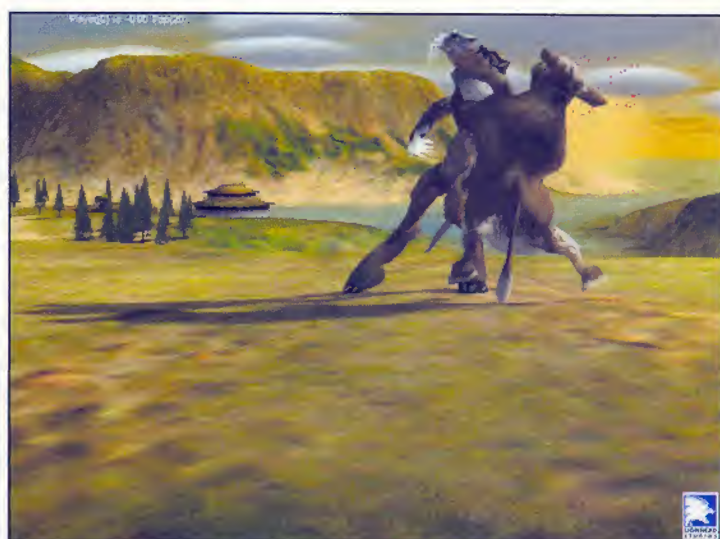
Original

Black & White este un cross-genre cu o doză serioasă de originalitate definit de Peter Molineaux ca „an RPG where you play the role of a god" („un RPG în care joci rolul unui zeu"). Titlul definește jocul, nu este vorba despre clasica înfruntare dintre bine și rău ci despre caracterul jucătorului, el modelând jocul după propriile sale acțiuni, poți fi cel mai negru la suflet zeu pe care l-a cunoscut vreodată Eden-ul (tărâmul unde este plasată acțiunea jocului) sau poți fi un zeu blând, iubitor și fidel mottoului „Make love not war". Ești rău? Ținutul tău se va transforma dintr-o mare de fericire și frumusețe într-un loc întunecat, negru, murdar... ești cel mai blând? Așteaptă-te să vezi curgând râuri de lapte și miere și desfată-te cu culorile curcubeului în fiecare dimineață. Jocul va fi de asemenea influențat și de modul tău de a-l aborda. Dacă ești un jucător neexperimentat sau unul care se axează mai mult pe explorare și creșterea domeniului, jocul va avea grijă să nu fi deranjat prea tare de alți stăpâni și se va conforma stilului tău mai încet de joc, iar dacă ești deja experimentat sau axat mai mult pe războaie și cuceriri,









jocul va fi nemilos cu tine, oferindu-ți o împotrivire demnă de luat în seamă. *Black & White* este un joc cu o puternică încărcătură emoțională, scopul declarat al celor de la **Lionhead** fiind acela de a transmite jucătorului sentimente veridice și cât se poate de intense. Până la urmă, jocul ești tu, tot ceea ce se întâmplă, tot ceea ce vezi pe ecran te definește. Nu există bărulețe de energie sau alte asemenea, poți observa cum peisajul se schimbă din strălucitor și curat într-unul mohorât și întunecat și vei știi că totul se datorează acțiunilor tale. Dacă un observator extern s-ar uita la un interval de 30 de minute la joc și-ar da seama dacă ai acționat sub influența binelui sau a răului. Și ceea ce este atât de frumos este că nimic nu îți este impus, îți modelezi lumea după propria ta personalitate, chiar și fără să știi, așa că lăsați testele obscure de personalitate din nu's ce revistă autohtonă și încercați *Black & White*.

Power to the people!

Puterea ta stă în câți supuși ai, putere pe care o vei folosi de câte ori cast-ezi o vrajă. Trebuie, deci, să convingi cât mai mulți băștinași să te recunoască pe tine ca zeu și nu pe alții (cei care sunt obișnuiți cu conceptul de god-game știu despre ce vorbesc). Ca oamenii să te urmeze pe tine trebuie să îi convingi, cum? Poți să ai grijă de ei, le mai arăți o magie, două, îi ajuți să-și construiască o casă și totul s-a rezolvat... Dar dacă tu nu ești deloc genul darnic și bun? Îi poți convinge prin forță, dai o magie supărată, îi sperii puțin



și te vor urma de frică... E un sat care a început să slăvească alt Stăpân? Distruge-l! Dă o lecție celorlalți... AI-ul lor nu este cu nimic mai prejos de cel al titanului. La fel ca acesta, supușii din joc au doar câteva caracteristici bine determinate. Ei nu sunt războinici, sunt de-a dreptul stresant de pașnici, te vor urma atâta timp cât îi ajuți sau atâta timp cât le e frică de tine și... sunt curioși din fire. Dacă supușii tăi descoperă urmele de pași ale unui titan gigantic se vor strânge în jurul urmei și vor privi curioși și nedumeriți, dacă le arunci o minge (nu mă întrebați de unde faci rost de minge... nu e relevant) și te întorci în același loc peste câteva minute/ore/zile vei avea surpriza să găsești un teren de fotbal și pe băștinași punând de o miuță...etc. Băștinașii din Eden nu vor fi doar simple poligoane care mai dau din mână când camera este pe ei, ci fiecare va avea propria sa viață, odată cu tot ceea ce implică aceasta. Dimineața îl vei vedea plecând la pescuit (dacă este pescar), îl vei vedea întorcându-se seara la familia sa, noaptea va dormi, iar de dimineață o va lua de la început. O altă inovație este interfața, *Black & White* diferențiindu-se de celelalte jocuri prin simplul fapt că nu are așa ceva, ecranul fiind golit de meniuri... Singura ta legătură palpabilă cu universul jocului este o mână, cum să-i zic...„bună la toate". Cu ea îți vei putea educa titanul (îl poți mângâia, îi poți da de mâncare, îl poți lovi etc...) și vei putea interacționa cu mediul. Și, desigur, vei putea obține vrăji cu ea (iarăși o inovație, le-am și pierdut șirul...). **Lionhead** a dezvoltat un sistem inedit de cast-are a vrăjilor ce se bazează pe recunoașterea mișcărilor mouse-ului. Astfel, când obții vraja fireball, ți se va cere să îi atribui o mișcare a mouse-ului. Să zicem că ai ales un simplu pătrat, astfel când vrei să cast-ezi un fireball sau pur și simplu să te distrezi fugărind țărani cu o







minge de foc, tot ceea ce trebuie să faci este să desenezi cu mouse-ul un pătrat (acuratețea influențează puterea vrăjii, cu cât mai exact cu atât mai bine) și să țintești cu șoarecul spre inamic... simplu, nu? Vrăjile sunt foarte diversificate, ajungându-se până în momentul acest la circa 20 de magii „de bază", fiecare cu câte 3 nivele de putere.

Titanul

Cireașa de pe tort (ca să zic așa) a jocului este titanul, care te reprezintă chiar mai mult decât o face mediul jocului. Titanul este creatura ta, copilul tău, care va crește după cum vrei tu. Titanul nu este o creatura preț de un nivel, de care să te descotorosești când te-ai plictisit (nu că ar exista pericolul să se întâmple așa ceva), titanul te va urma pe tot parcursul jocului, va fi alături de tine tot timpul și va învăța... să fie ca tine. Practic, îți poți educa titanul prin două metode. Prima este metoda «recompensei», care te implică direct, tu putând să-l certi sau să-l încurajezi să facă un anumit lucru, iar cea de-a doua metodă nu cere implicarea ta directă, ca să zic așa, în educația lui. El va învăța pur și simplu uitându-se la tine, îți va copia gesturile, vrăjile și, cel mai important, atitudinea. Acest lucru este, puțin spus, crucial în joc. De ce ? Păi, tu, ca mare zeu, poți controla doar o anumită parte a tărâmului, în funcție de câtă putere (credincioși) ai. Pe domeniul tău ai putere deplină, poți face orice, dar în afara razei tale de influență puterile tale dispar și devii un simplu spectator. Vă întrebați acuma, cum pot atunci să atac un inamic aflat în afara ținutului meu? Există două variante... ori folosești sistemul de vrăji care permite «aruncarea» acestora în afara razei tale de influență (de exemplu poți crea o furtună și o poți împinge în domeniul adversarului sau poți arunca cu niște mingi de flăcări folosind terenul pentru a-i imprima vrăjii o anumită direcție) ori îți trimiți titanul. Acesta va încerca să se comporte ca tine, folosind tot ce a învățat până atunci. Va folosi vrăjile învățate de la tine, va acționa conform caracterului tău... în timp ce tu, jucătorul, stai deoparte, îți rozi unghiile și privești. Caracterul titanului este ca un burete care absoarbe tot ce îl înveți. Trăsăturile sale predefinite sunt puține, ele axându-se în special pe imposibilitatea titanului de a acționa împotriva țelurilor tale și totala supunere a acestuia față de tine. În rest, trăsăturile sale sunt total necunoscute, titanul tău urmând a fi unul personalizat la maxim, neexistând doi la fel. Creatura ta va învăța atât de la tine cât și prin interacțiunea cu mediul înconjurător, reacțiile sale în fața unor diverși stimuli exteriori nefiind cunoscute în totalitate. Pare doar o promisiune prea frumoasă ca să fie adevărată, nu? Înseamnă că nu l-ați văzut pe Peter Molineaux rămânând surprins în timpul unui interviu când titanul său a început să danseze pe ritmul unei melodii auzite în Eden... și exclamând «wow ! nu s-a comportat niciodată așa!». Astfel, totalitatea reacțiilor unui titan nu este cunoscută nici de programatorii jocului, titanul având un caracter foarte flexibil și imprevizibil. Imaginați-vă ce se va întâmpla în multiplayer: titanul tău se va împrieteni cu alte creaturi, se va îndrăgosti, va deveni liderul altor titani și cine















știe câte alte situații neconcepute nici chiar de cei ce s-au ocupat de programarea AI-ului. Cum ziceam, titanul tău este unic, ca înfățișare și ca și caracter. Dacă în jocul multiplayer vei vedea un titan apărând la orizont, îți vei putea da seama de stilul de joc și de caracterul jucătorului doar privindu-i creatura. Cicatricele de pe corpul său îți vor spune că este un titan versat în luptă, înfățișarea mohorâtă și rea îți va da o idee despre stilul de joc al celuilalt jucător etc.

Chestii mai tehnice

Peter Molineaux a recunoscut că în jocurile sale anterioare a greșit axându-se aproape numai pe ideile originale și inovații, lăsând oarecum la urmă scenariul, jocurile tinzând să piardă în adâncime și să devină oarecum monotone după o anumită perioadă de timp. *Black & White* se dorește a fi o excepție, o groază de atenție acordându-se poveștii. Jocul se împarte în 3 părți a câte 12 capitole fiecare (prin care însă nu vei știi că treci) ce au, la rândul lor minimum 3 subcapitole. Este așadar un joc imens în care povestea se va dovedi de-o importanță vitală. **Lionhead** nu a dat publicității sistemul minim pe care se va putea juca *Black & White*, dar pregătiți-vă să vă faceți un upgrade. Nu știu câți își mai aduc aminte, dar **Bullfrog** (fosta companie a lui Molineaux) avea, pe vremuri, cel mai potent engine grafic ce oferea efecte vizuale incredibile pe vremea aceea (remember *Magic Carpet*) fără să îți sugrume procesorul. Și de data asta, Peter și echipa sa încearcă să reducă cât de cât din povara ce apasă asupra calculatorului... astfel, engine-ul grafic al jocului ține cont de distanța dintre jucător și un corp, reducând numărul de detalii al respectivului obiect pe măsură ce jucătorul se îndepărtează de el. Mai e de spus că, înainte cu două luni de lansarea jocului în mod oficial va fi lansat pe piață *Black & White: The Gathering*, un fel de demo doar pentru Internet, demo ce se speră să pună bazele a ceea ce se vrea una dintre cele mai imersive experiențe multiplayer și totodată,a comunității de jucători de *B&W*.

Mitza



Date tehnice

Gen: God-game
Producător: Lionheads Studios
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 **Fax:**01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P II 350 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da
Data apariției: toamna 2000







Daikatana

John Romero și Ion Storm pentru o lume mai bună...

Cred că ați auzit cu toții până acum de John Romero – tata mare al lu' Doom și Quake, ceea ce nu ați auzit probabil prea des este părerea sa despre evoluția shooter-elor. Ei bine, se pare că Romero consideră 3D action-urile din ziua de azi lipsite de substanță, sterile și fără nici un fel profunzime. De unde se trag toate ponoasele astea? De la storyline și de la complexitatea personajelor. Eu personal i-aș da dreptate... pentru că de la *Doom* până la *Quake2* povestea este slăbuță. Ești în controlul unui personaj aproape anonim care se tot luptă cu zeci de mii de monștri pentru a salva omenirea de unul singur. În mod evident, povestea lipsește aproape cu desăvârșire, totul rezumându-se la kill-ărit.

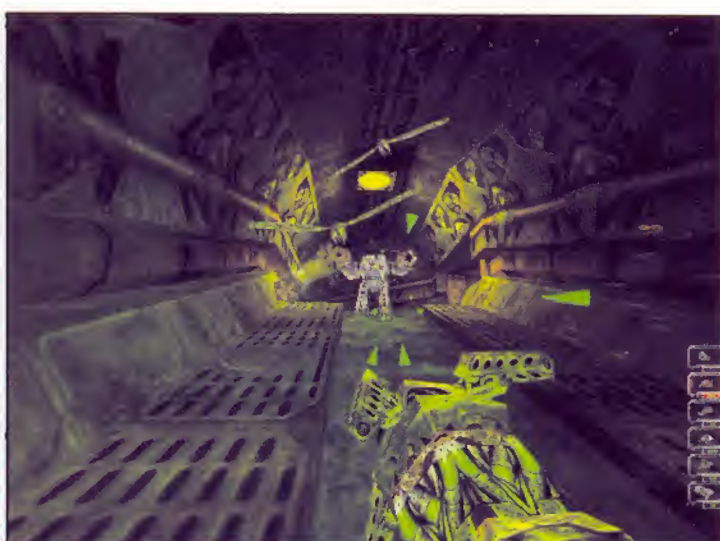
Target

Romero și-a propus ca împreună cu echipa de la **Ion Storm** să realizeze un joc special, deosebit de cele aflate pe piață... dar nu și-a propus să facă din *Daikatana* un *Unreal* sau *Quake2* killer. *Daikatana* se vrea un pas înainte pentru jocurile de acțiune 3D, iar producătorii au făcut tot ce s-a putut pentru a realiza acest lucru. În primul rând, storyline-ul este foarte bine dezvoltat, cu o intrigă bine pusă la punct.

După cum o spune și titlul jocului acțiunea se desfășoară în jurul unei săbii de samurai. Cu mult timp în urmă un luptător și-a dat viața pentru a conferi armei puterea călătoriei prin timp. Sabia însă a fost pierdută timp de secole, îngropată în muntele Fujiyama din Japonia. Apoi, în anul 2455, arheologii, lucrând pentru renumitul doctor Toshiro Ibihara, au recuperat sabia *Daikatana* - această sabie poate fi considerată și element de RPG, căci de fiecare dată când o veți folosi pentru a răpune un inamic vă vor crește elementele de experiență în mânuirea ei.

Sărbătorirea succesului nu durează prea mult, din nefericire, pentru că asistentul lui Ibihara, Jared Benedict, mânat de dorința de glorie și avere își omoară mentorul și fură sabia pentru a se întoarce în timp. Așadar personajul negativ călătorește 425 de ani înapoi în timp, fură medicamentul pentru SIDA și-l prezintă omenirii ca fiind al său. Cu banii și faima obținută construiește o fortăreață pentru a păstra







Master 5000, iar în San Francisco-ul post-nuclear de Lab Monkey și Gang Roketeer. Vă puteți da seama astfel cam cât de evoluat și variat va fi gameplayul. Armele sunt și ele împărțite pe episoade, în Grecia vă veți mulțumi să aruncați cu Discul pentru a omorî un minotaur pe când în viitorul îndepărtat veți beneficia de un Ion Blaster.

sabia și a o proteja de cei care ar încerca să o fure și să aducă istoria pe cursul ei normal. Aici începe și aventura gamerului care intră în pielea lui Hiro Miyamoto, studentul cel mai silitor al lui Ibihara. Mikkio este fiica doctorului și tot ea este cea care te va ruga în lacrimi să te duci înapoi în timp și să oprești toate crimele pe care avea să le comită Benedict. Vestea bună este că alături de tine mai luptă și niște prieteni: Superfly Johnson – un prieten foarte bun, precum și o serie de alte personaje controlate de calculator care au personalitatea și abilitățile lor specifice, avantajele și dezavantajele lor. Împreună cu ei va trebui să călătorești prin timp pentru a restabili ordinea.

Hopa... ceva nu merge bine...

Odată cu călătoria încep să apară și problemele. Tehnologia folosită pentru a sări prin timp nu este perfecționată ceea ce face ca personajele să aterizeze în momente diferite din istorie, cum ar fi Grecia antică sau un San Francisco-ul post-nuclear. Aici sunt și inovațiile cele mai importante din joc. Gamerii se vor bucura să exploreze nu mai puțin de patru medii complet diferite, fiecare cu armele și monștrii ei. Nefiind limitați la un anume tip de mediu, producătorii au dat frâu liber imaginației, creând peste 60 de inamici diferiți și peste 30 de feluri de arme – fiecare specifică pentru o anumită perioadă din timp. Astfel, în Grecia antică vei da de scheleți, harpii și grifoni, în Evul mediu de hellknights și buboizi, în Japonia futuristică de Sludge Minions și de Rage

Benzina pentru engine...

Producătorii de la **Ion Storm** s-au folosit de engine-ul de la *Quake 2* pentru a realiza ceea ce și-au propus, desigur acest engine a fost îmbunătățit pentru a ajunge la o grafică și un gameplay de calitate – numărul animațiilor pe secundă este de două ori mai mare, iar texturile 3D au fost îmbunătățite. Jocul va veni și cu un editor care va permite jucătorilor să realizeze propriile nivele. Multiplayer-ul suportă până la 16 jucători. Sunetele se vor și ele a fi de calitate, pe CD se vor regăsi aproape 35 de melodii compuse special pentru joc, în concordanță cu mediul înconjurător.

Însă cea mai nouă știre posibilă, legată de *Daikatana*, este apariția demo-ului oficial în care gamerii se vor putea plimba prin trei nivele, fiecare din alt episod. Cel de-al patrulea episod nu este prezent în demo, căci cei de la **Ion Storm** nu vor să strice tot misterul creat în jurul jocului. Demo-ul a fost jucat și răsjucat prin redacție și se pare că într-adevăr vom avea de-a face cu un joc de calitate... feeling-ul este bine realizat iar grafica de calitate. Ceea ce m-a nedumerit pe mine este o plantă... care nu prea se regăsește prin engine-ul de *Quake*, dar e pe la tot pasul prin Unreal. O altă veste nu tocmai bună este că *Daikatana* nu va fi prezent la E3 ceea ce înseamnă că încă se mai lucrează din greu, așadar până la apariția jocului... răbdare și tutun... cu ghiotura.

ThE_eNd









Date tehnice

Gen: 3D action adventure
Producător: Ion Storm
Distribuitor: Eidos Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex Tel:01-3302375 Fax:01-3306351
Sistem recomandat:
Procesor: P 266 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da
Data apariției: jumătatea lui 2000 (amânat)

Grand Prix 3

...și totuși există loc de mai bine, iar cei de la Microprose încearcă să ne dovedească acest lucru!



Nick Court - producătorul jocului

Cu cinci ani în urmă a apărut pe piața simulatoarelor auto un joc numit *Grand Prix 2* (o continuare deosebit de reușită a celebrului *Grand Prix*). Succesul acestui titlu a fost dat în primul rând de calitatea acestuia și de modul în care a fost surprinsă „febra" acestui gen de curse. Cred că sunteți de acord cu mine când spun că *Grand Prix 2* a surclasat fără probleme toate simulatoarele de Formula 1 apărute până în acel moment (plus cele care au apărut după aceea) fiind cel mai reușit simulator de Formula 1 de la acea oră. În ciuda vârstei notabile la care a ajuns (venerabila etate de cinci ani), eu cred că acest joc se află încă pe primul loc în topul simulatoarelor de acest gen.

Grand Prix 3 ne va prezenta sezonul competițional desfășurat pe parcursul anului 1998 cu toate monoposturile, echipele, circuitele, regulile care au existat în acel sezon. S-a mers până la respectarea datelor calendaristice în care a avut loc fiecare cursă. Un singur lucru a fost lăsat la voia întâmplării și acela este rezultatul fiecărei curse care poate să fie diferit de cel din realitate și... asta depinde doar de noi. Cine știe, poate în această realitate virtuală a Formulei 1 va ieși Schumi campion mondial.

Având în vedere că acest nou joc este legat de anul 1998 probabil că vă întrebați de ce producătorii nu l-au numit *Grand Prix 1998*. Ei bine, răspunsul este unul foarte simplu, după părerea mea. Fiind vorba despre o continuare, era normal ca noul titlu să poarte numele de *Grand Prix 3*.



Alegerea ta - arcade sau simulator

Această nouă versiune de *Grand Prix* ne va oferi posibilitatea de a-l juca atât ca arcade cât și ca un simulator care se vrea a fi mult mai reușit decât precedentul. Probabil că cei care vor dori să facă o cursă doar așa, ca „să se dea cu mașina de Formula 1", vor opta pentru prima variantă de joc, care nu le va da prea mulă bătaie de cap. Hmm... se poate ca pentru aceștia să fie de ajuns, dar nu și pentru mine, și cred că setea de a conduce un bolid într-un nou titlu care promite atâtea, va cuprinde și alți „covrigari". Sunt convins că profesioniștii simulatoarelor auto, (și mă refer în primul rând la cei care au jucat la sânge primele două versiuni de *Grand Prix*), cei care vor dori să mănânce adrenalină cu polonicul, vor sări direct în mijlocul curselor adevărate, acolo unde nu tot ce zboară se îngurgitează, acolo unde „a simula" reprezintă verbul de bază al celor de la **Microprose**. După cum v-am mai spus, *Grand Prix* ne oferă posibilitatea de a participa la un întreg sezon competițional. Asta înseamnă că o dată la două săptămâni, virtuale bineînțeles, vom intra în febra curselor de Formula 1 pe parcursul unui întreg week-end. Ture de încălzire, teste ale mașinii, sesiuni de calificare urmate de cursa propriu-zisă, unde se dă bătălia adevărată. Există totuși o mică abatere de la realitate. Într-o competiție reală, cei care nu reușesc să obțină un timp suficient de bun, nu pot participa la cursă, în timp ce în jocul nostru, chiar și cei care nu participă la calificări se vor plasa pe grila de start. Și... noi ce concluzie să tragem. Că acest simulator nu este atât de real pe cât se spune? Nu aș zice! S-ar putea spune că producătorii s-au gândit să ofere tuturor posibilitatea de a participa la curse. Aici se vede valoarea!



Simț de pilot... viață de pilot...

Cei care sunt familiarizați cu versiunea anterioară de (mă refer la cea de-a doua) vor fi încântați să afle că AI-ul și fizica jocului au fost îmbunătățite, ceea ce a dus la creșterea cerințelor de sistem pe care poate rula fără probleme acest joc. **Microprose** a insistat mult asupra acestor două aspecte pentru că până la urmă acestea sunt cele mai importante în economia jocului.

Damage-ul mașinii va afecta controlul acesteia. În caz că acesta este foarte mare nu avem altă soluție decât să abandonăm cursa. Tocmai de aceea ar fi înțelept să conducem cât mai prudent (tare dar prudent) pentru a nu ne „șifona" bolidul. Însă eu sunt convins că va trebui să exersăm ceva timp până vom ajunge să conducem la limită și fără greșeală. Toate bune și frumoase, dar există o singură problemă și aceasta este legată de AI. Orice pasionat al Formulei 1 știe că o echipă ca Arrows sau Prost Peugeot









nu beneficiază de aceeași tehnologie ca cei de la Ferrari sau McLaren Mercedes. Tocmai de aceea nu cred că în realitate niște echipe de acest calibru (mă refer la primele două) pot să aibă pretenția să concureze pentru titlul de campion mondial. În schimb în *Grand Prix 3* cei care sunt fani ai unei echipe slab cotate cum ar fi Minardi pot lupta pentru titlul mondial pentru că nu există prea mari diferențe între echipe. Sună bine, nu?

Hmm... arată bine!

În ceea ce privește grafica, va trebui să ne mulțumim, deocamdată, cu informațiile primite de la producătorii jocului și eventual cu screenshot-urile alăturate. Astfel ne vom putea face o vagă părere despre look-ul viitorului simulator de Formula 1 cu titlul *Grand Prix 3*. Oricum, cert este că circuitele arată destul de bine, acestea fiind realizate, bineînțeles, după cele reale. Astfel vom avea posibilitatea să ne „dăm" cu mașina pe renumitele circuite de Formula 1 cum ar fi Imola, Monza, Spa, Suzuka sau Hockenheim.



Cockpit-ul? Looking good!!! Evident că acesta a fost realizat după cel real care există la majoritatea mașinilor de Formula 1. Astfel, pe volan vor exista toate comenzile și indicatoarele de care avem nevoie – vitezometru, turometru etc. Probabil că astfel vom avea impresia că ne aflăm la bordul unui bolid de Formula 1 și vom reuși să simțim febra marilor concursuri de acest gen în care toți cei care ajung acolo sunt, după părerea mea, adevărați campioni. De ce nu am fi și noi campioni... chiar dacă doar virtuali!?!

Wild Snake













Date tehnice

Gen: Simulator auto
Producător: Microprose
Distribuitor: Hasbro Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel:01-3302375 Fax:01-3306351
Sistem recomandat:
Procesor: P 350 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da
Data apariției: august 2000

Football World Manager 2000



Cea mai ingrată meserie la care poate spera un sportiv

Orice mare sportiv, fotbalist în cazul de față, speră ca după încheierea glorioasei sale activități să-și continue munca pregătind viitoarele vedete. Așa au procedat Alex Ferguson, Lippi, Vialli sau David O'Leary a cărui statură impozantă domină imaginea de pe cutie. La rândul lor, nenumărați fani ai fotbalului din întreaga lume au dorit din tot sufletul să-și antreneze echipele favorite, să-și adune jucătorii preferați sub un singur nume. Și cum nici un președinte de club nu este atât de nebun încât să-și încredințeze banii și reputația oricui, această dorință acerbă a iubitorilor de fotbal a fost transpusă în realitate (cea virtuală) de către companiile producătoare de jocuri. Cu mai bine de un an în urmă am jucat pentru prima dată *Football World Manager* adus și pe plaiurile mioritice de către **UbiSoft**. Din nefericire, acea versiune nu mi-a captat atenția mai mult de o jumătate de oră, timp suficient pentru a realiza că producătorii acelui joc nu știau nici măcar regulile de bază ale fotbalului, darămite să mai și realizeze ceva atât de subtil și complex ca un management de fotbal.

Anul de căpătâi, 2000, aduce cu sine ultima versiune a acestui simulator de management fotbalistic, *Football World Manager 2000*, versiune produsă tot de **Caffeine Studios** și distribuită de **UbiSoft**. De data aceasta însă schimbarea la față a fost mai mult decât vizibilă.

Kick off

Nu știu dacă David O'Leary a avut vreun cuvânt de spus la capitolul management sau s-a mulțumit doar să-și ofere numele și imaginea pentru acest produs, însă se pot observa schimbări radicale aproape la toate capitolele. Din nou doresc să punctez încă din start prezența „senzaționalului campionat românesc". Punct negru la acest capitol, din nou numele jucătorilor români, exceptându-i pe cei mai cunoscuți, adică de la echipe mai titrate, sunt formate dintr-un amalgam etnografic mondial cu accent pe elementele anglo-saxone. Și nu este numai cazul românilor.



păcate chiar dacă nu mai am de ce să mă leg, cât de cât la capitolul tehnic (se vede că băieții au muncit și vor să facă treabă serioasă), Football World Manager 2000 este încă departe de standardele impuse pe piață de un Championship Manager sau un Premier Manager. De fapt, acest joc ar fi fost altfel apreciat dacă ar fi apărut undeva prin 1994-1995. Nu are grafică 3D, nu are comentariu, nimic din ceea ce ar face săracul nostru hard să pârâie din toate încheieturile. Sunetele din joc se rezumă la o melodie de fond, iar în timpul meciului la manifestările publicului. Dar toate acestea sunt repetitive și la un moment dat, mai mult ca sigur se va utiliza butonul de „off".

Football World Manager 2000 a eliminat aproape toate bug-urile întâlnite în versiunea precedentă, atât de concepție a jocului cât și cele de regulament al fotbalului. De ce am zis aproape toate? Fiindcă în continuare poți trișa foarte ușor. Dacă în timpul meciului, indiferent de minutul în care te afli, conduci și dai „skipp to match end" ai câștigat partida cu scorul înscris în acel moment pe tabela de marcaj, nu se mai înscrie nici un gol. Din



La tablă

Managementul, elementul cel mai important al jocului, a suferit și el câteva îmbunătățiri, dar nu atât de radicale precum cele tehnice. S-a păstrat la fel de simplu, în încercarea, probabil, de a nu solicita prea tare neuronii utilizatorului. Spre deosebire de *Championship Manager* unde fiecare meci necesită ore de pregă-

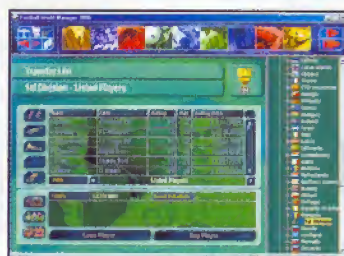


tire și studii, *Football World Manager 2000* ne oferă o variantă foarte simplificată de management, în care din două-trei clicuri ți-ai setat echipa și ești gata pentru marea încercare, meciul. Ca să realizați cât de simplu este, jucătorii sunt grupați doar în cele patru mari categorii: portari, apărători, mijlocași și atacanți, aceștia putând să joace fără nici o problemă atât pe dreapta cât și pe stânga, neexistând specializări pe posturi. Acest lucru ușurează mult munca managerului care poate înlocui astfel fără prea mare bătaie de cap orice jucător accidentat sau suspendat. Apropo de suspendări, dacă în prima versiune a acestui joc nu exista meci să nu am cel puțin 2 jucători eliminați, ajungând la un moment dat în ingrata situație de a nu mai avea 11 jucători să-i trimit pe teren, acum eliminările s-au redus foarte mult ca număr. De altfel, simplitatea pare să fie elementul de bază al acestui produs.

Nici simularea meciului nu iese din acest tipar, producătorii optând doar pentru două variante cea a rezultatului direct și cea a simulării cu prezentarea momentelor importante din meci. În cazul celei de a doua variante suntem introduși într-un ecran nou în care vom putea monitoriza în simultan evoluția fiecărui jucător în parte (dacă există un bar pentru performanța în acel meci, în schimb nu există nimic care să ne informeze despre condiția fizică a jucătorului) precum și fazele importante ale meciului. Highlight-urile sunt extrem de repetitive și, în general, au cam 3-4 rezultate dintre care una singură este gol, iar celelalte ratări mai mult sau mai puțin spectaculoase. De remarcat că sunt poziții din care golurile sunt mai frecvente decât din alte situații. De asemenea, chiar dacă se repetă, fazele sunt destul de spectaculoase implicând atât șuturi banale cât și execuții de excepție. Din păcate, informațiile – vitale – sunt foarte sărace atât în timpul meciului cât și după încheierea acestuia. Elementul care mi-a atras cel mai mult atenția, deși eficiența lui nu mi-a fost demonstrată, este posibilitatea de a-ți încuraja, felicita sau certa jucătorii direct pe teren în timpul meciului.

La capitolul critici aș mai introduce și „răceala" cu care este tratat managerul (ca persoană), după ce am câștigat și campionatul și cupa, absolut nimic nu s-a întâmplat, nici măcar două cuvinte de felicitare, nici măcar două rânduri în ziarul jocului. Dacă nu aș fi văzut meciurile nici nu aș fi știut că am reușit aceste performanțe.





Acum când totul a fost spus, putem concluziona fără frică. *Football World Manager 2000* nu este un joc rău, însă a apărut mult prea târziu pentru ceea ce oferă el. Este genul de joc recomandat celor care nu au mai jucat deloc până acum un management de fotbal și vor și ei să încerce acest gen fiind un tutorial destul de bun pentru jocuri mult mai titrate precum cele din seriile Championship Manager sau Premier Manager.

Claude







Nota LEVEL

Grafică:	13/20
Sunet:	09/15
Gameplay:	20/30
Multiplayer:	03/05
Feeling:	12/20
Impresie:	05/10
Total	62

Date tehnice

Gen: Manager fotbal
Producător: Caffeine Studios
Distribuitor: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769 Fax:01-2316766
Sistem recomandat:
Procesor: P 166 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Accelerare 3D: Nu
Multiplayer: Da

Risk II

Tactică militară de mare clasă à la Napoleon îmbinată armonios cu ceva barbut à la Pițurcă.



Avem de-a face cu un turn-based strategy inspirat dintr-un board-game care a reușit să facă o grămăjoară considerabilă de fani în redacția LEVEL, care s-a dovedit neîncăpătoare în momentele în care se încingeau lupte istorice cu AI-ul. Titlul distribuit de către cei de la **Microprose** și produs de către **Deep Red** a reușit să-mi schimbe radical părerea despre TBS-uri, lucru care cu ceva timp înainte de a avea această experiență plăcută îmi părea imposibil de realizat.

Mai mult decât atât, am simțit o părere de rău că nu am jucat primul titlu al seriei, neavând astfel posibilitatea de a pune în evidență îmbunătățirile pe care producătorii le-au adus odată cu *Risk II*. Cu toate acestea, sunt o grămadă de lucruri interesante de spus despre această producție, așa că nu mai este timp de pierdut.

Atac la baionetă

Haideți să vedem împreună cam cum se desfășoară ostilitățile în *Risk II*. Fiecare tură este structurată pe trei faze: cea de întăriri, în care în funcție de teritoriile și continentele deținute, jucătorul primește un număr de soldați, faza de atac, în care se dau ordinele de atac și se efectuează atacul propriu-zis, și cea tactică, în care, într-o singură mutare, trupele rămase pot fi mutate pe un teritoriu învecinat, pentru a asigura o mai eficientă apărare a unui continent. Trebuie precizat că numărul de trupe pe care un jucător le primește pentru un continent deținut poate fi setat înainte de începerea unui joc. De asemenea, o serie de teritorii pot fi scoase din joc, pentru a-l simplifica pe cât posibil.





În funcție de modul de alternare a acestor faze, obținem cele trei moduri de joc. În modul clasic, fiecare jucător beneficiază de cele trei faze, fără ca ceilalți să poată interveni, astfel că intențiile adversarului vor fi cunoscute înainte de tura jucătorului. Vi se pare prea simplu? Atunci optați pentru modul same-time, în care fazele respective au loc simultan pentru toți jucătorii. Să te ții nene! Apar situații care de care mai speciale, precum invaziile în masă, în care un teritoriu advers poate fi invadat din mai multe zone învecinate. Se poate întâmpla chiar să atacăm odată cu alt adversar fie un teritoriu aparținând unui terț, fie teritoriul său, caz în care bătălia se va desfășura la mijlocul drumului.

Mai există și modul tournament, care este o îmbinare a celor două prezentate ante-









rior, sau mai degrabă o alternare a acestora în funcție de situație.

Din nou gambling

Pe parcursul desfășurării jocului, mai ales în timpul fazei de atac, dar câteodată și în momentele în care ne apărăm de atacurile adversarului, vom primi anumite cărți, care pot înfățișa un infanterist, un tunar sau un călăreț. Un set de trei astfel de cărți pot fi schimbate înaintea fazei de întărire a oștilor noastre contra unui număr de soldați care variază în funcție de alcătuirea setului respectiv.

Pe lângă numărul de adversari, care poate varia între unu și șapte, în funcție de cât de hotărât este jucătorul în acea zi, mai putem schimba și obiectivul unei misiuni. Putem opta pentru cucerirea întregii lumi, dacă vrem să scriem pagini de istorie, pentru anihilarea unui anumit adversar, sau pur și simplu putem lăsa calculatorul să aleagă în locul nostru.

Ceea ce este interesant este că există câteva elemente care vor complica puțin gameplay-ul, făcându-l în același timp mai palpitant. Spre exemplu, cel care atacă are întotdeauna cu un zar mai mult decât cel care se apără. Dacă numărul de trupe al celui care se apără este cu mult mai mic decât al atacatorului, acesta va avea un singur zar, în comparație cu cele două sau trei ale celui din urmă. În cazurile în care există mai multe zaruri, acestea se vor lua în considerare în ordinea mărimii.

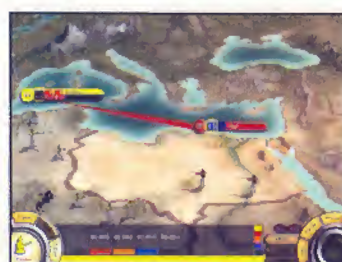
Poate exista și situația în care zarurile vor indica același număr. În acest caz, cel care se apără are câștig de cauză.

Cu atâtea elemente care diversifică acțiunea, *Risk II* este un titlu care va ocupa cu siguranță o bună parte din timpul gamerilor.

Technicalities

Pentru un TBS, titlul celor de la **Deep Red** se prezintă destul de bine în ceea ce privește aspectul grafic. Dacă toate luptele și manevrele care nu ne privesc pe noi se desfășoară pe harta lumii, pe care sunt reprezentate și trupele jucătorilor, în momentul în care are loc o bătălie în care una dintre părțile implicate suntem noi, se trece la o reprezentare mai detaliată, care amplifică feelingul din joc. Ceea ce impresionează mai mult decât acest aspect, este modalitatea de trecere, care îmbracă aspectul unui zoom continuu, de la nivelul hărții lumii până la o distanță care ne permite distingerea fără pic de problemă a trupelor, fără pic de întrerupere. Mai merită remarcat momentul în care un soldat este omorât, căderea acestuia fiind destul de naturală.

Sunetele merită și ele remarcate. Pe lângă zgomotele



unei lupte care implică pe lângă soldați și tunuri și cai, avem pe fundal o muzică antrenantă. Multiplayer-ul oferă în afara posibilității de a lupta în rețea sau prin Internet și folosirea aceluiași calculator. Așa că, una peste alta, avem un titlu care iese puțin din tiparele TBS-urilor cu care ne-am obișnuit, și tocmai prin acest lucru devine mai atractiv. Enjoy!

Dr. Pepper





Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	27/30
Multiplayer:	04/05
Feeling:	18/20
Impresie:	08/10
Total	86

Date tehnice

Gen: TBS
Producător: Deep Red
Distribuitor: Hasbro Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375 Fax:01-3306351
Sistem recomandat:
Procesor: P 233 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da

Need For Speed: Porsche 2000

Automobile adevărate, senzații adevărate și o simulare adevărată până la un punct sub care vom pune noi „i"-ul în articolul de față.

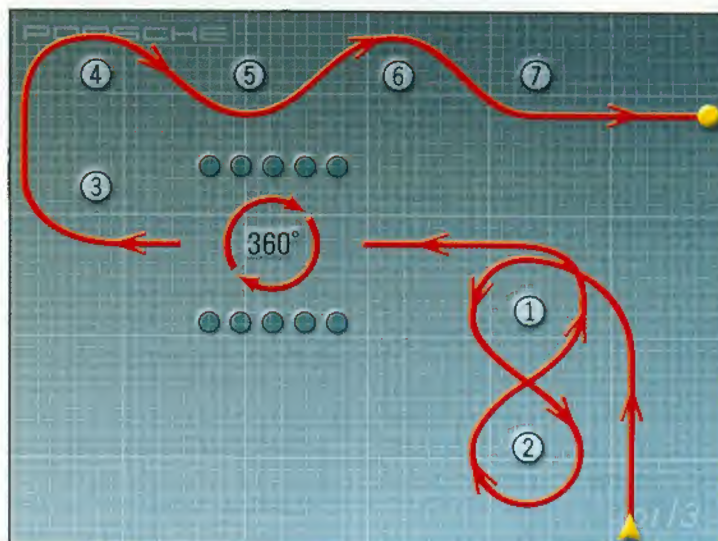
Al cărui subiect este titlul cel mai așteptat de către fanii jocului automobilistic. Sau, poate, ar fi mult mai aproape de realitate să spun „fanii nefeseului", dat fiind că poziția de lider detașat în domeniu al seriei de la **Electronic Arts** poate transforma renumele în nume al unui întreg gen. Firește, pentru cunoscători, prima întrebare ce se naște în fața unui proaspăt membru al seriei *NFS* sună previzibil: „Este mai bun?". Hehe, ca să nu vă țin prea tare în tensiune, am să vă spun prima parte a răspunsului - „D". Vedeți voi mai jos care este continuarea, și de ce.

Instalarea și ... la film!

Înainte de toate, vă pot spune că instalarea a decurs foarte bine, mai ales sub aspectul opțiunilor, cei de la **EA** având grijă să ne ofere posibilitatea de a selecta modulele de joc ce se vor instala pe HDD. Am optat pentru o instalare parțială, adică lăsând filmele și traseele pentru a fi încărcate de pe CD. Rezultatul a fost că nu am ocupat pe HDD mai mult de 300 MB, cu save-urile ulterioare cu tot, iar asta fără a afecta desfășurarea jocului cu timpi de așteptare neplăcuți.

După instalare, împreună toată suflarea casei - a mea, una feminină și cele două pisici - am așteptat încordați filmul ce urma să deschidă jocul odată cu apăsarea butonului de play. Nu am fost dezamăgiți, cum era și firesc, filmulețul cu pricina a corespuns întru totul așteptărilor, fiind numai bun pentru a ne face o poftă nebună de urcat la volanul virtual al unui Porsche. Căci, după cum o arată și titlul, mezinul familiei *NFS* este dedicat în întregime firmei germane de automobile, deoarece mașinile puse la dispoziția jucătorului sunt în exclusivitate Porsche, în număr de peste 80 de modele.

Tot din filmul de început mi-am dat seama că voi avea plăcerea de a conduce atât modele clasice, dar și din cele mai recente, până în zilele noastre, de la 356 la capetele de serie ale anului 2000. Și, din același film, mi-am dat seama că s-a schimbat ceva. În bine, nu în rău, acel ceva este sesizabil la





mișcarea mașinii, la comportamentul ei în traseu, în condiții diverse de aderență și în variate regimuri de viteză și turație. Veți spune că exagerez, dar, vine argumentul meu, v-ați dat seama că **EA** nu a mințit poporul cu monitorul în filmele introductive ale seriei *NFS*? Accentuez acest aspect pentru că nu sunt puține jocurile introduse prin imagini sau secvențe video spectaculoase, dar care se lasă apoi cu o cruntă dezamăgire prin realizarea propriu-zisă a jocului. Ei bine, nu numai că introduceri precum cea a *NFS Road Challenge* sau *Porsche 2000* nu te lasă cu gura apă după Fata Morgana, ci sunt atât de apropiate de realitatea jocului încât îți oferă indicii asupra concepției engine-ului acestuia (pe care probabil se bazează, adaptându-l însă la stația grafică de producție a animației), în special în ceea ce privește simularea mecanică, fizica mișcării automobilelor în titlul respectiv. Iar ceea ce am dedus din start urmărind aceste elemente este că *Porsche 2000* este cu siguranță un mare pas înainte față de *NFS4*. Nu că introducerea ar fi, vezi Doamne, mai bine realizată, amândouă sunt adevărate spectacole grafice în care muzica dinamică își are și ea rolul foarte important. Dar, să vezi derapajele, balansul unui 356, sau o frână bruscă în fața garajului, toate având un „nu știu ce" în plus față de versiunile anterioare ... Greu descriptibil în cuvinte, dar tocmai asta voi încerca să fac mai încolo, vorbindu-vă despre senzația pe care am avut-o stând chiar pe scaunul șoferului, din fața monitorului, firește.

Personalizare

O altă constatare pozitivă am făcut-o la pornirea efectivă a jocului, unde mi s-a cerut să-mi creez un profil de jucător. Ceea ce înseamnă, până la urmă, că același calculator pe care se află instalat *Porsche 2000* poate fi folosit de mai mulți jucători. Dacă vă mai amintiți cât de enervant era în *Road Challenge* faptul că trebuia să vă refaceți toate setările schimbate de prietenii

care se jucau pe calculatorul vostru, vă dați seama cât de avantajos este noul mod de organizare a jocului - fiecare își alcătuiește propriul profil personalizat sub aspectul tastaturii, graficii, sunetului, HUD-ului etc, pe care îl încarcă de la bun început. Chiar în cazul utilizării unui volan, detaliul personalizării merge în adâncime, până la nivel de „deadzone", lucru foarte important pentru că unii din voi folosesc setări foarte sensibile la volan sau la frână și accelerație, în timp ce alții preferă să aibă un control de acuratețe prin mărirea cursei acestora.

Singurul minus pe care l-am observat sub aspectul setării „deadzone" a volanului este, în fond, unul mai vechi, moștenit din versiunile anterioare ale *NFS*. Este vorba de faptul că plajele de acțiune ale accelerației și frânei sunt simetrice întotdeauna, nu se pot stabili pentru acestea reglaje diferite. Ceea ce este oarecum stânjenitor pentru mine, spre exemplu, deoarece eu prefer o frână care răspunde mai puțin prompt, dar o accelerație cât se poate de „sprintenă". De altfel, cred că aceste setări de „deadzone" ar trebui să poată fi la rândul lor salvate în profilul personal, separat pentru anumite tipuri de automobile. Spun astfel pentru că așa ar fi ușurat controlul unor modele foarte diferite sub aspectul demarajului, dar și al comportamentului la frânare bruscă.

Fețe-fețe, interfețe

Ar putea fi o simplă anecdotă, dar hai s-o discutăm și pe asta. Ca o componentă a profilului de jucător ți se oferă posibilitatea de a-ți alege „o față" din opt preseturi, patru feminine și patru de bărbați. Important este că producătorii au încercat să reflecte această alegere în aspectul dummy-ului care te reprezintă la volan, fără însă a se complica foarte mult în ceea ce privește realismul detaliului. Chiar dacă ai ales să fii o tânără ce după figură pare a poseda rotunjimi agreabile, dummy-ul este tras ca prin inel și destul de țeapăn. Totuși, un pas înainte față de versiunile anterioare, în care trebuia să apelezi la utilitarul de design al mașinii (www.nfs4design.com vă sună vreun clopoțel?) pentru a putea să-ți personalizezi dummy-ul. Personal, însă, am preferat



să nu-mi aleg nici o „față", iar jocul mi-a oferit din oficiu un cap acoperit integral de o cască de protecție.

Pe de altă parte, nu pot să nu aduc o laudă celor de la **Electronic Arts** pentru faptul că, în sfârșit, atunci când schimbi viteza sau când tragi frâna de mână, lucrul acesta se reflectă în mișcarea efectivă a mâinii drepte a șoferului. Lucru vizibil atât atunci când vederea este din interiorul mașinii, dar care capătă o savoare deosebită la reluări, adăugând un plus de realism replay-ului unei curse.



De la fețele jucătorilor la fața jocului nu este decât un pas de făcut, acela al discuției despre interfață. Așa cum ne-au obișnuit, cei responsabili de seria *NFS* de la **EA** nu au făcut economie la ergonomie, ceea ce a dus la o interfață care, deși sensibil diferită ca aspect și dispunere a meniurilor, inițial chiar derutantă, este la fel de ușor de utilizat precum în versiunile anterioare. Nu lipsește meniul de opțiuni, foarte vast, dar în care nu am observat schimbări semnificative. Decât vreo două, la grafica jocului. În primul rând, a dispărut setarea Horizon, aceasta fiind înlocuită de Sky Rendering. Efectul în joc al acestei schimbări este notabil, deoarece, pe setarea Sky Rendering Normal doar se micșorează calitatea renderizării cerului și a detaliilor îndepărtate, fără a se elimina zone din acestea, spre deosebire de vechiul Horizon Low, care afecta semnificativ realismul vizual, prin aceea că opaciza detaliile îndepărtate și cerul, de la o anumită înălțime în sus. Mai mult, în versiunile anterioare ale NFS, Horizon-ul dezactivat ducea la dispariția oricăror detalii îndepărtate și a cerului, acestea fiind înlocuite cu un fond mohorât ca o margine de lume în Sentinel - de-a dreptul depresiv, zău. În *Porsche 2000*, setarea corespondentă, și anume Sky Rendering Off, nu șterge detaliile din planul îndepărtat, iar cerul nu devine un plafon opac, ci, dimpotrivă, o sursă indefinită de lumină difuză. Apoi, chiar dacă fără nori, fără soare, ci pur și simplu luminos, acest pseudo-cer duce totuși la apariția lens flare-ului în camera virtuală de luat vederi folosită de jucător.

O opțiune nouă la secțiunea de grafică este World Rendering Quality, al cărei rol cred că este suficient de clar pentru a nu necesita explicații. Remarc faptul că la setările minime ale acestui parametru, calitatea grafică a jocului nu este afectată dramatic. Chiar dacă a dispărut o altă setare, Special Effects, și nu de pomană, ci pentru că o parte din funcțiile ei au fost incluse oarecum în World Rendering Quality, iar o alta, cea mai evidentă dintre toate, practic a dispărut. Și mă refer aici la urmele lăsate de cauciucuri. În *Porsche 2000* nu veți lăsa astfel de urme decât pentru un interval de timp de ordinul secundelor, după care acestea vor dispărea. Având în





vedere că majoritatea curselor se vor desfășura în trasee ce nu se închid la capete, constând în parcurgerea unei anumite distanțe între două puncte distincte, lipsa urmelor nu deranjează excesiv, deoarece nu parcurgi mai multe ture prin aceleași locuri în care s-a accelerat, frânat sau derapat la greu. Poate că numai în cele cinci circuite din Monte Carlo acest aspect devine oarecum nerealist, dar, hei, jocul „se mișcă" mai bine, și asta cere sacrificarea anumitor detalii.

Nu am găsit în noua structură a jocului nici așa-numita secțiune de Track Presentation. Pistele ne sunt prezentate scurt prin câteva caracteristici (inclusiv de dificultate - începător, avansat și expert) și prin harta traseului. Până la urmă, însă, absența prezentărilor mai pe larg ale traseelor este justificată de apariția unei mult mai interesante istorii în imagini a produselor firmei Porsche, sub titlul Porsche Chronicle. Mai ales că, și aici revin la interfață, atâta vreme cât te afli în meniul principal se derulează în fundal o suită de filme și fotografii ce surprind la rândul lor istoria Porsche în imagini luate de la diverse competiții, lansări de modele sau chiar aspecte din liniile de fabricație ale uzinei propriu-zise.

Organizare

Porsche 2000 oferă patru moduri de joc: Singleplayer, Multiplayer, Factory Driver și Evolution. În Singleplayer se pot aborda curse de tip Quickrace, Quick Knockout și Knockout. În Multiplayer ... e foarte clar despre ce este vorba, cu până la 8 concurenți, prin Internet, rețea sau modem.

Însă partea interesantă a jocului de unul singur începe cu modul Factory Driver, în care vă străduiți întâi să fiți acceptat în echipa de piloți de testare a firmei Porsche, iar apoi să avansați ierarhic, în funcție de talentele dovedite în traseu. Pentru că, bineînțeles, probele la care sunteți supuși pentru a obține „un loc fruntaș în cadrul colectivului de piloți de testare ai uzinei" au cu toatele loc pe șosea sau în poligon, între jaloane. Vom mai reveni asupra secțiunii Factory Driver, cu precizări care vor arăta că, deși nu este prezent în *Porsche 2000*, modul Hot Pursuit nu a murit încă, dar se îndreaptă energic spre un pat de spital.

Un alt fel de a-ți pune la încercare talentul de șofer, dar și de a parcurge o întreagă istorie pe patru roți este abordarea modului Evolution. Împărțit în trei ere, Clasică, De Aur și Modernă, acest mod începe în 1950, finalul fiind în anul 2000, și este compus din campionate de nivele de dificultate crescătoare odată cu trecerea timpului, și din curse de club. Evident, începi cu o anumită sumă de bani, cu care îți cumperi prima mașină, și cu fiecare cursă câștigată, îți revine o sumă de bani din care îți plătești reparațiile și îți poți, eventual, cumpăra o mașină cu care să poți concura în campionatele următoare - fiecare având o anumită restricție de clasă sau de model Porsche.

Este de la sine înțeles că, cu fiecare campionat terminat în primele trei locuri se avansează în timp, cu urmări în ceea ce privește modelele de mașini ce pot fi cumpărate. Odată depășită perioada în care un anume model Porsche era pus în vânzare de către firmă, acesta mai poate fi cumpărat numai la mâna a doua, în secțiunea Used Cars. Dar, asupra acestui aspect vom mai reveni.

Bonificații

Dorinței jucătorului de a învinge în fiecare cursă nu îi strică un stimulent special, din când în când. Dacă în Road Challenge acest stimulent era reprezentat de o mașină bonus câștigată în circuite de producător (Chevrolet și Porsche), în *Porsche 2000* există două astfel de căi de obținere a unui model special de mașină. Unul ar fi acela de a accepta invitația care ți se adresează la sfârșitul fiecărei ere, de a concura într-o cursă al cărei premiu este o mașină Porsche de curse. Oarecum peste mână este faptul că în competiția cu pricina se concurează chiar pe modelul oferit ca recompensă câștigătorului, pe care, cum s-ar spune, îl vezi pentru prima oară, fără a ți se da măcar șansa de a-l testa înaintea cursei.

Eu unul am dat cu aceste mașini „de toate gardurile", pur și simplu pentru că un 550 A Spyder sau un 935/78 Coupe „Moby Dick" se comportă foarte diferit față de modelele pe care am apucat să concurez până în acel moment din joc. Și nu am pus mâna pe bonusul mult dorit, pentru că asupra cursei respective nu se mai poate reveni. Ai pierdut-o, pa! Și pa! poți să îi spui și bonusului. Pe care îl poți însă cumpăra după aceea, pe bani grei. Ceva aici mi s-a părut oarecum absurd din partea celor de la **EA**, și de aceea vă recomand să nu aveți nici o remușcare practicând un sport consacrat de versiunile *NFS* anterioare. Cu alte cuvinte, copiați voi frumos folderul Savedata într-un alt folder de pe HDD, și concurați cât vă poftește inima pentru obținerea bonusului. Ați pierdut, nici o problemă, ștergeți Savedata din folderul jocului și înlocuiți-l cu cel pus deoparte.

A doua cale de obținere a unei „bonus car" este de a avansa în modul Factory Driver. La un moment dat, firma vă va oferi pur și simplu spre uzul personal un model de Porsche. Primul pe care l-am obținut a fost un Carerra 2.7 RS, iar al doilea un Boxster. Deși la data scrierii acestui articol am avansat până în postul de Chief Test Driver, încă nu am terminat Factory Driver, și de aceea cred că nu este exclus să existe și alte bonusuri. Surpriza foarte plăcută cu acestea constă în faptul că, odată dobândite, ele îți apar în garaj și în modul Evolution, putând fi folosite în competiții. Iar dacă vă mai spun că bonusurile sunt puternic echipate și upgradate, este evident că merită osteneala de a le obține.

„Ăăăă, îi fuge curu' ....!!"

Vă recomand ca înainte de a începe lectura acestei părți a prezentului articol, să citiți „Un ralist față cu NFS Porsche 2000", deoarece o bună parte din lucrurile pe care le voi discuta aici sunt adânc legate de cele aflate de la Giri.



Un ralist față cu NFS Porsche 2000



L-am invitat din nou în redacția noastră pe domnul Dan Gârtofan, cunoscut deja vouă din interviul publicat în numărul precedent al revistei noastre. De data aceasta, domnul Dan Gârtofan (Giri) a avut amabilitatea de a ne răspunde unor întrebări de mai mare amănunt în ceea ce privește comportamentul mașinii în cea mai recentă versiune de NFS, pentru a ne ajuta să stabilim elementele de realism ale modelului fizic utilizat de joc.

MG: Care este comportamentul în curbă al unui automobil cu tracțiune pe față? Dar al unuia cu tracțiune pe spate? Cum trebuie să acționeze un pilot pentru a-și ține mașina sub control în momentul abordării „la limită" a unei curbe?

Giri: Tendința unei mașini cu tracțiunea pe față este de a te scoate spre exteriorul virajului. Iar modul de atacare a unui viraj este exterior-interior-exterior (bine, vorbind despre cursele auto, la mersul pe stradă este altceva, trebuie să îți ții banda ...). Deci, se vine deschis, se închide la jumătatea curbei și se iese din curbă tot deschis. Dar, repet, tendința mașinii cu tracțiune pe față este de a te scoate în afara virajului, și de aceea se recurge la un mic apel. Acest apel constă într-un transfer de masă ... spre exemplu, dacă ai de executat un viraj la dreapta, în momentul frânării deplasezi greutatea mașinii pe dreapta, trăgând puțin de volan ca și cum ai vrea să virezi stânga. Pare cumva ciudat, dar se respectă întocmai legile fizicii ...



MG: Aaa, adică, se schițează un viraj stânga, iar forța centrifugă „împinge" centrul de greutate al automobilului spre partea dreaptă, și apoi ...

Giri: Iar apoi, pe parcursul executării virajului propriu-zis, pe dreapta, greutatea se va redistribui de pe dreapta mașinii spre stânga, ceea ce va ajuta la „copierea" cât mai exactă a virajului. Ei, iar dacă mașina începe să plece de spate, volanul se ține cât mai drept, și tot timpul cu gazul jos (adică cu accelerația la podea), pentru că, dacă o lași din accelerație, intervine inerția și mașina te plimbă unde vrea ea.

În ceea ce privește comportamentul mașinilor cu tracțiune pe spate ... virajul se ia la fel, numai că în momentul în care mașina pleacă de spate, se reduce accelerația, se „dozează" accelerația, iar volanul se ține tot ca la tracțiunea pe față, adică, roțile se mențin drepte, nu cu bracaje violente pentru că atunci intervine balansul, începi și intri în balans de ... n-o mai scoți.

MG: În cazul mașinilor cu tracțiune integrală?

Giri: O mașină cu tracțiune integrală se comportă în prima fază, la intrarea în viraj, ca una cu tracțiune pe față iar la ieșire se comportă ca o mașină cu tracțiune pe spate. Deci, accelerația trebuie iarăși bine dozată și roțile cât mai drepte. Dar, în toate cazurile, lucrezi foarte mult din transferul de masă, asta dacă mergi „la limită", pentru că, dacă mergi la plimbare, poți să nu faci nimic din toate aceste manevre.

MG: În general, este de dorit să intri în viraj printr-un derapaj controlat pentru a te poziționa mai bine spre ieșirea din curbă, adică pentru a te așeza cu fața spre ieșirea din curbă, urmând apoi să accelerezi?

Giri: Bineînțeles, se folosește un asemenea procedeu. Avantajul în acest caz apare însă atunci când pilotezi o mașină cu tracțiune pe spate, deoarece acesteia nu trebuie să-i provoci așa de mult balansul ca să plece de spate. Pe când, la o mașină cu tracțiunea pe față este necesar să provoci mai energic plecarea în derapaj.

(Îl invit apoi pe Giri la volan, în fața monitorului, așezându-l într-un Carerra 2.7 RS. Cu o mână sigură, dânsul induce mașinii o serie de derapaje, abordează apoi câteva curbe perfect, frânează brusc, brachează volanul, învârte mașina, apoi pornește din nou. Pe parcursul testării acestei mașini cu tracțiune pe spate îl văd zâmbind relaxat, murmurând din când în când a aprobare. Se vede că mașina se mișcă natural și se comportă așa cum Giri se așteaptă de la o tracțiune pe spate.

În schimb, în momentul în care începe o cursă pe un 944 cu tracțiune pe față, Giri devine mai atent, și dă din când în când a îndoială din cap. Se pare că aici are câteva observații de făcut...)

MG: Cum vi se pare că s-a apropiat jocul de realitate, la mașina cu tracțiune pe spate și la cea cu tracțiune pe față?

Giri: Cea cu tracțiune pe spate mi s-a părut aproape de adevăr ... și cea cu tracțiune pe față, dar într-o proporție mai mică, deși mișcarea mașinii a fost naturală. De fapt, jocul mi se pare sub acest aspect foarte bun, se apropie bine de realitate și respectă chestiunile pe care le-am discutat până acum. Evident că senzația generală pe care mi-a dat-o nu este cea pe care o simt „pe viu" într-un raliu, adică, în joc te bazezi numai pe văz și auz. Dar, mi se pare suficient de aproape de realitate pentru a-mi fi chiar util pentru niște antrenamente „la rece", ca să zic așa. Jocul e bun!

MG: Vă mulțumim foarte mult pentru timpul pe care ni l-ați acordat!

Giri: Cu plăcere.

Cuvintele din subtitlul de mai sus sunt rupte cu naturalețe din viață, ele fiind emise către lume de un bun prieten al meu, la prima curbă mai strânsă pe care a luat-o cu un 356A, în Porsche 2000. Într-adevăr, mașina cu pricina, cu motor și tracțiune pe spate, îi pleca de spate în curbe de numa'-numa'. Că i-ar fi plecat spatele, asta nu era nimic, dar, un pic dacă bruscai volanul, te trezeai într-un tete en queue (rotație cu 180° față de direcția de mers) de toată frumusețea. Asta ca să nu mai vorbim de tendința spre balans lateral, de obicei încheiat cu derapaje necontrolate și catastrofale. Apoi, în Factory Driver, la probele de poligon la care trebuia executat un spin (o rotație de 360° care te readuce practic cu fața din nou pe direcția de mers), dificultățile se dovedeau la început majore. Pentru că, dacă nu ai viteză inițială suficientă, nu te oprești doar din rotație, așa cum se întâmpla în NFS4. Nu, mașina se comportă întocmai ca în realitate, pur și simplu „întorcându-se" din rotație la finalul acesteia, cu aproape 15-30° - deci, lăsându-te fără nici o șansă de a completa spin-ul în timpul limitat de cronometru.

Chiar dacă, inițial, senzația pe care o încerci este neplăcută comparativ cu cea oferită de versiunile anterioare de NFS, în scurt timp îți dai seama că, de fapt, Porsche 2000 te pune în fața adevărului. Dacă este vreo problemă, aceasta nu trebuie căutată la concepția jocului, ci la lipsa de experiență a șoferului. Pentru că, vizionând filmul introductiv, și mai apoi replay-urile primelor curse, am fost frapat de realismul mișcării mașinii. Am fost astfel convins că, până la urmă, modelul fizic pe care se bazează comportamentul mașinii este foarte, foarte realist. De un realism pe care nu l-am mai întâlnit până acum în nici un joc „de curse de mașini". Și de acest lucru m-am convins tot mai mult, pe măsură ce-mi cunoșteam din ce în ce mai bine mașinile și traseele, învățând să folosesc ca pe un avantaj ceea ce inițial mi s-a părut neplăcut - instabilitatea. Un Porsche este o mașină nervoasă, extrem de agilă și de manevrabilă, iar instabilitatea ei este numai aparentă. O aparență pentru cel insuficient antrenat. Aceasta este concluzia la care am ajuns până la urmă, devenind dintr-un sceptic, un jucător entuziast și constant de *NFS Porsche 2000*.

Dar, până la urmă, care este acel „nu știu ce" miraculos din filmul introductiv, acel element care a făcut ca plusul de realism în mișcarea mașinii față de versiunile anterioare să fie izbitor, iar maniera de a o conduce să devină radical diferită? Întrebarea aceasta devine și mai încuietoare dacă ne gândim că producătorii nu au dat prea multe amănunte asupra noutăților din modelul fizic folosit în *Porsche 2000*, spunându-ne doar că ar fi vorba de un, citez



din manualul în limba română cu care este distribuit jocul, un „nou sistem de supraveghere în 4 puncte care te ajută să manevrezi mai ușor mașina". Lămurit buștean de aceste cuvinte, mi-am dat seama că răspunsul trebuie să-l găsesc pe baza resurselor locale de experiență și materie cenușie.

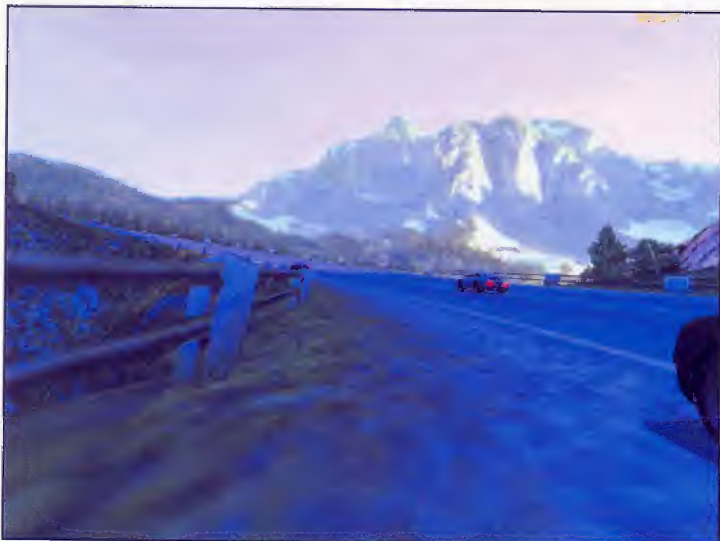
„Transferul de masă"

Aceste cuvinte folosite de Giri au aprins beculețul necesar în mintea mea nedummyrită. Transferul de masă este „nu știu ce"-ul căutat de mine. Cred însă că ar fi mai corect să spunem „transfer de greutate". Pur și simplu, în *NFS Porsche 2000* se produce în sfârșit transferul de greutate. Să vă explic mai pe înțeles.

În versiunile anterioare de *NFS*, greutatea mașinii era distribuită constant, identic, pe roți, indiferent de mișcările pe care mașina le-ar fi executat. Când am observat acest lucru mi-am spus că mi se pare, pentru că mașinile puse la dispoziția jucătorului în *NFS4* sunt extrem de stabile și performante, și de aceea redistribuirea greutății pe roți este insesizabilă. Așa că am descărcat de pe Internet un Citroen CV2 și un Volkswagen Broscuță, și le-am testat în traseu. Este adevărat, acestea se aplecau teribil la curbe, dar efectul era strict estetic, fără nici o acțiune asupra traiectoriei mașinii. Practic, distribuția greutății rămânea bătută în cuie, cu toate că vizual mașina nu era rigidă. Ca o dovadă clară a spuselor mele, stă faptul că în versiunile anterioare de *NFS* nu puteai răsturna o mașină decât „ajutat" de concurenți sau trafic, ori de obstacole și denivelări. Oricât de brusc ai fi tras de volan la viteze mari, tot ce puteai scoate de la mașină era un derapaj, și atât.

Prin noul model fizic, bazat pe sistemul de supraveghere în 4 puncte, greutatea mașinii poate fi redistribuită față de roți. Cel mai simplu mod de a verifica acest lucru este să accelerezi brusc și să frânezi brusc. La accelerare botul mașinii se ridică, la frânare se apleacă vizibil, realizându-se și o scurtă oscilație față-spate. Același lucru se întâmplă și la curbe, prin transferuri laterale de greutate. Ca dovadă practică imediată, am reușit să răstorn mașina fără ciocniri sau loviri de obstacole și denivelări, în „S"-ul de ace de păr ce precede intrarea în primul tunel din traseul Alps.

Pentru că am pomenit de oscilație, iar Giri a pomenit de balans. În versiunile anterioare intrarea în balans a mașinii se datora lipsei de experiență a pilotului, care oscila din cauza propriei neîndemânări, atunci când avea de îndreptat mașina după un viraj sau în șicane sau „S"-uri. În *NFS Porsche 2000*, balansul lateral este real, fizic, și este determinat de oscilația centrului de greutate al mașinii față de punctele de sprijin ale acesteia, pneurile. Iar rezulta-



tele acestui balans sunt de cele mai multe ori catastrofale.

Unul din efectele transferului de greutate este mai buna redare a comportamentului mașinii sub acțiunea inerției. Mai ales în Factory Driver, în poligon, unde este necesar să iei curbe foarte strânse, dacă abordezi virajul cu frâna de mână și ajungi subturat, motorul moare (deși continuă să hârâie încet - o scăpare a celor de la EA). Și te trezești că ai reușit să te întorci, dar nu mai mergi înainte, pentru a ieși din viraj, ci, ușurel, cu spatele, preț de cel mult un metru, doi. Pentru că ești în viteză, motorul nu mai merge, dar momentul de inerție te trage în spate, prin simplu transfer al greutății de pe spate pe față și apoi din nou pe spate. Mare, foarte mare diferență față de Road Challenge, spre exemplu. Dacă vă mai amintiți acul acela de păr foarte strâns din Redrock Ridge, unde se aluneca foarte tare din cauza



nisipului ajuns pe carosabil. Acolo era o mică scurtătură care tăia curba cu foarte puțin înainte de colțul de stâncă ocolit de șosea. Singura, dar singura mea grijă era acolo să mă poziționez bine din frâna de mână, în așa fel încât să ajung cu fața la ieșirea din viraj. În *Porsche 2000* lucrurile ar sta cu totul altcumva, iar eu ar trebui să fiu atent la mult mai mult decât atât. Un motiv ar fi de găsit chiar în paragraful următor.

Cu mult mai realist față de *NFS*-urile precedente se dovedește *Porsche 2000* în ceea ce privește tipurile de drum și aderența corespunzătoare acestora, dar și comportamentul mașinii la demaraje prea fioroase. Spre exemplu, traseul Schwarzwald parcurs backward oferă plăcuta supriză a unei poienițe în pantă urcătoare, plină de iarbă. Dragii mei, se derapează acolo ca pe gheață, parcă ai călcat în balegă. Iar odată derapat, te oprești. Odată oprit, începi să valsezi în toate părțile dacă accelerezi brusc sau supraturezi motorul la pornire. Ușurel, lejer subturat, poți să ieși din cacao și să-ți continui cursa. Iar acest comportament la pornire mașina îl va avea și pe zăpadă, gheață sau macadam. Ori, în Road Challenge, roțile ar fi alunecat zdravăn, dar fără ca mașina să se deplaseze lateral în mod semnificativ, ceea ce era de-a dreptul departe de adevăr.

Negustor cinstit

Orice mașină poate fi îmbunătățită prin cumpărarea unor componente superioare funcțional celor instalate din fabrică, sau mai bine adaptate condițiilor unui anumit traseu. Dacă în Road Chalenge se achiziționau în acest scop nebuloasele Upgrade-uri, pe trei nivele, aici vom avea la dispoziție componente reale de mașină, fiecare cu rolul său specific. Ceea ce ne va ușura foarte mult munca de setup al



mașinii, alături de esențialele reglaje ale suspensiei, direcției, presiunii în pneuri sau de distribuție de greutate față-spate. Accentuez importanța reglării cu migală a parametrilor mașinii, și consider că mijloacele puse la dispoziția jucătorului în acest scop sunt un plus aparte al *Porsche 2000*. Cu siguranță veți petrece mult timp în secțiunea Garage, încercând să găsiți cel mai bun setup pentru mașina voastră, și testându-l imediat în traseu.

Numai că totul costă. Deși componentele nu sunt scumpe, în schimb mașinile ajung la un moment dat să coste enorm, iar repararea lor după o cursă „cu năbădăi" te usucă la portofel. Aceasta în timp ce câștigurile din curse nu sunt foarte mari. Soluția este simplă, mult prea simplă. Cumperi mașini folosite, le repari și le revinzi la prețul momentan de pe piață. De obicei obții un profit mai mult decât mulțumitor, care te face să nu mai ai grija banilor. Au încercat aici cei de la **EA** un mic simulator de piață, deoarece există o dinamică a cererii și ofertei, dar la un nivel foarte primitiv. Cred că acest element al jocului constituie de fapt o tranziție spre Motor City, în care va avea o pondere mult mai mare. Până una alta, chiar dacă puțin naivă și prea simplu de folosit, metoda negustoriei de mașini este cea mai bună soluție pentru a face rost de banii necesari cumpărării, dotării și întreținerii oricărei mașini, fără nici un fel de probleme.

AI, AI, AI, AI !!

În cazul în care veți concura în curse de club, trebuie să știți că veți avea trafic în traseu. Care trafic este foarte variat, de la automobile de mici dimensiuni la autocamioane, autocisterne sau chiar pluguri de zăpadă. Ei bine, dacă în versiunile anterioare mașinile din trafic erau niște biete vaci de tablă ce rumegau placide carburant pe carosabil, în *NFS Porsche 2000* acestea s-au transformat în tăurași nevrozați care zvâcnesc panicați din corn,- da' întotdeauna din cel stâng! Pentru că, dacă te apropii foarte mult de un AI din trafic, este foarte mare probabilitatea ca acesta să se sperie și





să tragă volan stânga, mereu volan stânga. Am fost puternic lovit de acest comportament aberant al traficului, atât la propriu, făcându-mi mașina harcea-parcea, dar mai ales la figurat, adică la sistemul nervos. Asta, până m-am calmat și mi-am spus că deh, e de folos la atenție și la condusul preventiv. Mai ales că ocaziile de a face un accident nu sunt puține, în special în traseele gen Pyrenees sau Normandie, cu mari denivelări de teren, unde efectiv nu știi ce te lovește de dincolo de coama delușorului. Apoi, și jocul este o tărucă pervers, și îți plasează trafic chiar în puncte critice ale traseului, mai ales în Factory Driver.

Adevărul este că, în modul Factory Driver ești cam pilot de testare a ... nervilor. Nu numai datorită traseelor ce devin tot mai dificile, în special în poligon. Asta ar fi OK, e bine ca jocul să-ți ofere o provocare. Problema este la trafic, și mai ales la poliția cu care ai de-a face în trasee. Pentru că, în Factory Driver ești trimis uneori să livrezi un Porsche într-un anumit punct de pe un traseu, iar asta într-un timp limitat. Dar, mai ales, și cu o limită a damage-ului pe care îl poate încasa mașina pe care o conduci. Ori, din loc în loc, întâlnești poliția rutieră, care se va sesiza din oficiu în cazul în care depășești viteza legală (care o fi aia, că nimic din HUD nu-mi indică limita legală de viteză).



Ceea ce m-a călcat pe nervi a fost faptul că poliția nu acționează firesc, așa cum o făcea în Hot Pursuit, cu baraje, sau încercând să-ți blocheze decent drumul. Nu, în *Porsche 2000* poliția se va comporta întocmai ca într-o cursă de cocoși înfierbântați pe drumurile patriei. Adică, va încerca să te împingă, să-ți ia spatele, să te „greșească", fără a ține cont de bietul trafic, pe care chiar poliția îl pune în amarnic pericol prin asemenea procedee golănești. Și asta chiar izbind traficul cu violență. Pur și simplu stupid. Adăugați însă la asta o altă, hai să-i spun ciudățenie. Dacă poliția te urmărește și e aproape de tine (ceea ce nu e deloc greu, au o viteză superioară poliției din Hot Pursuit), traficul civil aflat în fața ta trage de zor și puternic de volan, ca să-ți bareze calea!!! Păi, n-am înțeles, traficul din *Porsche 2000* dă pă dinafară de simț civic, cetățenesc și obștesc, sacrificându-se plin de avânt pe altarul cu girofar? Să fim serioși ...



Poate că, totuși, există un avantaj oferit de trafic, în afară de a te face să sufli și în iaurt sporindu-ți atenția la maxim pe tot parcursul cursei. În cursele de club, este posibil ca oponenții AI să se ciocnescă de trafic, și să se formeze un dop, un fel de ambuteiaj. Dacă dopul acela este în spatele tău, ai cam scăpat de concurenții din urmă, și ai de furcă numai cu cei rămași, eventual, în față. Acum, mă rog, apreciați voi dacă acesta poate fi numit avantaj. Dar, realist, pare.

Oponenții

Există o foarte mare diferență între comportamentul oponenților AI din Road Challenge și al celor din *Porsche 2000*. Este diferența dintre premeditare și oportunism.

În nefeseurile precedente, oponenții se balansau de mama focului în fața ta, încercând să-ți blocheze calea. Ba, te mai și împingeau când prindeau ocazia. Ei, modelul fizic al mașinii din *Porsche 2000* nu le mai permite astfel de acrobații premeditate. AI-ul trebuie să-și schimbe comportamentul. Și o face încercând să abordeze pistele pe traseele matematic ideale, fără a mai ține prea mult cont de tine.



Am făcut această observație în cursa în doi pe care a trebuit să o câștig pentru a obține titlul de „Chief Test Driver". AI-ul mergea foarte precis, inuman de corect și exact, înscriindu-se absolut perfect în toate curbele, și terminând constant în 3 minute și 14 secunde, mereu. La ieșirea dintr-unul din tunele (traseul este Corsica) însă, este o margine ca o ramă în interiorul tunelului, imediat după un viraj strâns. AI-ul lua întotdeauna la limită acest viraj, și ștergea ușor de tot rama cu pricina - mi-am dat seama după scântei. Convins fiind că nu am nici o șansă să depășesc AI-ul pe căi cinstite, am decis să îl „derutez". Și am profitat de primele două ace de păr pentru a-l buși cu frenezie. Ceea ce a avut efect, reușind să mă plasez în sfârșit în față. Mă rog, au mai urmat o serie de trosneli scurte, în timp ce eu îi tăiam calea. Până la urmă, a reușit să mă depășească. Numai că damage-ul funcționează și la mașina AI-ului, și este efectiv. În urma lovirii repetate, AI-ul avea un damage suficient de mare pentru









a avea probleme la controlul mașinii. Lucru de care nu a ținut cont la trecerea pe lângă rama de care vă vorbeam. A abordat curba la limită, matematic, dar mașina nu l-a mai ascultat. Și a intrat în plin în marginea ieșirii din tunel. Bineînțeles, urmarea a fost creșterea damage-ului și imposibilitatea AI-ului de a se clasa pe primul loc.

Deci, agresivitatea AI-ului este una de oportunitate, dacă stai în calea matematic optimă pentru el, te va ciocni. AI-ul nu va ține cont de propriul damage în calcule, ceea ce va duce la accidente uneori, sporind indirect veridicitatea curselor. Pe de altă parte, AI-ul nu va mai lua curbele cu corectitudinea stupidă din Road Challenge (vă mai amintiți cum mergeau de cuminți AI-ii în virajele de sub podurile de după ruinele din Celtic Ruins - treceai pe lângă ei tăind curbele). Și nici nu va mai evita scurtăturile, frecvente în *Porsche 2000*, ci la va folosi cu nonșalanță. Ba, mai mult, nu va mai încetini ca la comandă în anumite locuri, așa cum era spre exemplu în zonele cu piloni din Empire City, unde știai cu certitudine că poți depăși o grămadă de AI. Clar, sub aceste aspecte *Porsche 2000* este net superior versiunilor anterioare.

Aproape simulator

Producătorii au afirmat că *NFS Porsche 2000* este conceput mai mult ca simulator auto. În ceea ce privește mecanica automobilului, realizarea traseelor și unele aspecte ale comportamentului AI-ului, pot spune cu certitudine că au reușit. De altfel, ca la orice simulator, vă este necesar un game controller adecvat. *Porsche 2000* necesită imperios un volan, numai cu tastura veți avea prea puține mijloace de a stăpâni mașina. Lucru de care ne-am dat seama testând cu succes *Porsche 2000* pe volane Guillemot și Thrustmaster, cu și fără forcefeedback.



Dar, până la urmă, există un element de arcade care va deranja suficient de puternic pe amatorii de simulatoare. Este vorba de ciocnirile de marginea drumului, care sunt excesiv de elastice. În unele porțiuni, ai senzația că traseul te cocoloșește ca o mamă bună, ca să nu pățești nimic și să-ți continui cursa. Numai în cazul unor ciocniri frontale cu colțul unei clădiri sau marginea unui pod lucrurile iau o întorsătură neplăcută. Chiar și așa, la viteză mare ciocnirile ar trebui să fie mult mai plastice. Aparențele mai sunt salvate, totuși, de prezența unor denivelări pe marginea drumului care te pot lansa în zbor. Iar, în cazul în care pilotați o mașină de putere mică, seria 356 sau 914, fiți atenți la stâlpii indicatori. Deși cad destul de ușor, vă pot opune suficientă rezistență pentru a vă modifica traiectoria.

Ajuns la sfârșitul acestui articol, îmi amintesc că v-am rămas dator cu răspunsul la întrebarea „Este mai bun?". Voi spune un „Daaaaaaaaaa!" hotărât, dar să vă explic cum. Primii cinci „a" se spun zâmbind vast, iliescian, cu bucurie în fața modelului fizic folosit de joc. Următorii doi „a" se spun cu gura căscată de admirație în fața graficii excepționale, atât a mașinilor, cât și a peisajului, uneori parcă desprins din picturile impresioniștilor francezi. Urmează un „a" spus cu buză răsfrântă energic în jos, răstit cu nervozitatea unuia agasat de trafic și poliție. Terminăm apoi cu cei doi „a" rămași, într-o notă pozitivă, zâmbind din nou cu gura până la urechile mulțumite de efectele sonore realiste (zgomotul motorului rămâne o încântare), de implementarea EAX impecabilă, dar și de muzică (despre care pot spune că nu este la fel de rafinată precum cea din Road Challenge, dar îmbie la drum și viteză). Fără umbră de îndoială, *NFS Porsche 2000* este o realizare extraordinară a celor de la **Electronic Arts**, o bornă kilometrică în lumea jocurilor (metaforă), și cu siguranță acel gen de titlu pe care merită să îl cumperi în versiunea sa originală.

Marius Ghinea







Mic dicționar de componente

Manualul *NFS Porsche 2000* în versiunea românească nu oferă o traducere a denumirilor în engleză ale componentelor cu care mașinile pot fi îmbunătățite. Dar, pentru că acestea sunt de o importanță capitală pentru setup-ul mașinii, vă oferim aici traducerea celor mai importanți:

Manifold - colector de admisie
Flywheel - volant
Sway Bar - bară antiruliu
Big Bore Throttle Body - bloc obturator de admisie cu difuzor mărit
Carb - carburator
Exhaust System - sistem de evacuare
Brake - frână
Springs - arcuri
Shocks - amortizoare
Hood - capotă
Quarterpanels - aripi laterale

Nota LEVEL

Grafică:	20/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	28/30
Multiplayer:	05/05
Feeling:	19/20
Impresie:	08/10
Total	95

Date tehnice

Gen: Simulator auto
Producător: Electronic Arts
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P II 300 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da



Grand Prix World

Lumea mirifică a Formulei 1 se dezvăluie

În aceste momente, numele **MicroProse** este sinonim cu *Grand Prix 3*, acesta fiind unul dintre cele mai așteptate titluri ale acestei veri. Puțini știu însă că aceeași echipă care a pus umărul la realizarea acestui joc, având în arhivă și un *Grand Prix 2*, a creat și o serie întreagă de simulatoare de management pentru Formula 1. *Grand Prix Manager*, *Grand Prix Manager 2* sunt deja super-cunoscute pe piață și au înregistrat un succes neașteptat, chiar dacă, așa cum ne-a declarat Stephen Hand, producătorul jocurilor menționate, nu au atins nivelul de vânzări al unui *Starcraft*, *Quake* sau *Tomb Rider*. Nimeni nu contestă la această oră supremația deținută de **MicroProse** în domeniul jocurilor bazate pe licența FIA. Pe oricine ai întreba nu cred să nu fi jucat cu plăcere *Grand Prix*. Din păcate, pe la mijlocul anilor 90 compania a avut ceva probleme financiare, fapt ce a dus la achiziționarea ei de către **Hasbro Interactive**. Aceste evenimente au dus la întârzieri notabile ale proiectelor **MicroProse**, printre altele **Hasbro** a trebuit să pună la punct un nou contract de licență cu FIA. De aceea, atât *Grand Prix World* cât și *Grand Prix 3* și-au depășit datele de apariție planificate inițial. Dacă pentru *Grand Prix 3* mai avem un pic de așteptat, *Grand Prix World* a apărut deja de câteva luni bune. Fiind un manager de Formula 1, mulți vor fi tentați să-l compare cu multitudinea de jocuri de tip manager de fotbal apărute până acum, lucru pe care nu îl pot condamna, deoarece jocul are aceleași principii doar că folosește elementele specifice lumii bolizilor de F1. Atunci veți fi probabil nedumeriți cum a ajuns acest joc la a treia versiune cu toate că nu a fost foarte mediatizat și nici nu s-au vândut milioane de copii. „Un joc nu trebuie să se vândă cu milioanele pentru a avea succes. Chiar dacă nu am atins recordul de vânzări deținut de *Championship Manager*, multe managere de fotbal și-ar dori să vândă atât de mult ca noi" (Stephen Hand). Diferența dintre cele două genuri este, așa cum a recunoscut Stephen, gradul de popularitate al celor două sporturi și cel mai important aspect... cunoștințele. Orice copil știe ce e fotbalul, cum se joacă, ce strategii se folosesc chiar dacă nu la un nivel foarte aprofundat. Însă ce știm despre Formula 1 în afară de faptul că niște mașini circulă cu viteze nebănuite pe circuite conduse de mâna unor piloți de excepție? Câți dintre noi știu cum se folosesc tunelele de test, ce parametrii sunt optimi pentru reglarea diverselor componente ale mașinilor, componente care știm cu toții cât de complexe și sensibile sunt. Cu toate că și eu sunt acel gen de fan care urmărește cu interes la TV cursele fără să fie foarte interesat de detaliile și dedesubturile acestei afaceri, am luat frumos CD-ul am instalat jocul și ce a ieșit veți vedea în continuare.





Înainte de lumina verde

Nu degeaba am amintit de managerele de fotbal, fiindcă și *Grand Prix World* se joacă în același mod. Cum ar







zice cineva aceeași piesă de teatru, alți actori, alte decoruri... Și *Grand Prix World* are două faze cea de pregătire și cea de competiție. Multitudinea de amănunte cu care ești bombardat încă din primele minute de joc pot fi extrem de descurajante, cu toate că producătorii s-au ferit pe cât au putut de acest lucru. Acest sentiment este cu atât mai apăsător cu cât cunoștințele tale despre lumea Formulei 1 sunt mai mici. Nu trebuie să vă speriați, cu puțină răbdare veți deprinde relativ repede ce și cum trebuie făcut, mai puțin partea cu de ce trebuie făcut. Pentru asta vor fi necesare destul de multe ore de joc. Această deprindere ușoară a elementelor și cunoștințelor necesare bunei gestionări a unei echipe de Formula 1 are un aliat prețios sub forma interfeței extrem de accesibilă (prin maxim două clicuri ajunge în orice fereastră) și simplă în același timp.

Ce trebuie să pregătiți? Păi, cum e și normal mașina și piloții... Nu poți să-ți antrenezi piloții așa cum făceai cu jucătorii de fotbal, în schimb le vei transmite indicațiile și strategiile pe care să le folosească în timpul cursei. Treaba se complică la setarea mașinii unde veți pierde cea mai mare parte a timpului, absolut fiecare cursă necesitând o nouă verificare a stării bolizilor. De asemeni nu lipsesc nici elementele „afaceristice" ale acestei lumi sponsori, reclame, festinuri, cercetare, angajați etc. În mod cert mulți dintre voi, ca și mine de altfel, se vor pierde în toată masa de informație prezentă, astfel încât sistemul de mail-uri de la angajații tăi cu rol de tutorial vor fi binevenite.





Furia cailor putere

Toate aceste pregătiri sunt doar uvertura evenimentelor ce vor urma. Fiindcă, spre deosebire de managerele de fotbal, unde în mare parte odată cu fluierul de început al partidei munca ta s-a cam terminat, în *Grand Prix World* vei tot timpul conectat la tensiunea cursei începând încă din calificări. Trebuie să vă spun că atât cursa cât și calificările vor dura în timp virtual cam tot atât cât ar ține și în realitate. Încă de la calificări vei simți cât de greu este să fii managerul unei echipe de Formula 1. Trebuie să știi exact când și cum să-ți trimiți piloții pe pistă pentru a te asigura că vor scoate cei mai buni timpi. În orice moment, atât în cursă cât și în calificări, poți transmite indicații tactice piloților, indicații care ajung pe calea undelor radio. De altfel, pe tot parcursul *Grand Prix*-ului, singurele sunete pe care le vei auzi vor fi vuietul bolizilor, anunțurile crainicilor și convorbirile radio dintre standuri și piloți. Din punct de vedere grafic nu este un joc care să rivalizeze cu un simulator de Formula 1, nici măcar nu este 3D. Practic, ca și în realitate, vezi cursa de pe niște „monitoare" (patru la număr) care, în funcție de preferințele noastre poate prezenta un anumit pilot, un anumit punct de pe traseu, clasamentul, traseul și multe alte informații. Personal, pe două monitoare urmăream evoluția celor doi piloți ai mei, pe unul aveam afișat în permanență clasamentul, iar ultimul îmi prezenta traseul cu toți concurenții.

Surprinzător, jocul are un final. El se întinde doar pe parcursul a zece sezoane în care trebuie să obții cât mai multe performanțe. Normal că obiectivele impuse diferă de la echipă la echipă, în funcție de bunăstarea și prestigiul ei, însă sunt foarte flexibile. Ele se vor modifica de la an la an în funcție de realizările din sezonul anterior.

Cu părere de rău am remarcat cât de puține știu eu despre această lume fascinantă a Formulei 1 și recunosc că de multe ori am avut dificultăți în a înțelege ce și cum trebuie făcut. Însă după câteva sezoane jocul nu a mai avut secrete pentru mine, reușind să stăpânesc cu ușurință multitudinea de informație sub care eram literalmente îngropat. *Grand Prix World* este un joc pe care îl recomand oricui, în special celor pasionați de Formula 1 și celor care-și toceau nervii cu Formula 1 din era Spectrum. Vă mai aduceți aminte acel manager în care butonam cu ani în urmă pe HC-uri?

Claude





Nota LEVEL

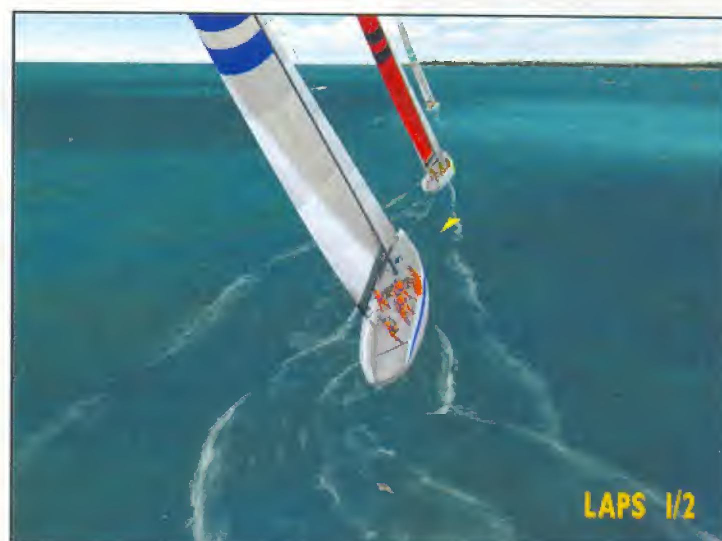
Grafică:	17/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	25/30
Multiplayer:	03/05
Feeling:	17/20
Impresie:	08/10
Total	83

Date tehnice

Gen: Manager formula 1
Producător: Microprose
Distribuitor: Hasbro Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel:01-3302375 Fax:01-3306351
Sistem recomandat:
Procesor: P 166 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Accelerare 3D: Nu
Multiplayer: Da

Virtual Skipper

Barca pe valuri
Plutește ușor...



Cu alte cuvinte, din bogata familie a simulatoarelor sportive, să alegem unul mai puțin obișnuit. Unul de yachting, în care vom avea ocazia fie de a naviga de plăcere, ca bogătașii occidentali și nu numai, în vacanțele lor, fie de a participa la diverse competiții de acest gen, lucru care se poate lăsa cu premii deosebite. Titlul care ne propune o asemenea aventură este *Virtual Skipper*, și se adresează unei categorii destul de restrânse de gameri. Cei pasionați de astfel de sport, vor descoperi în acest titlu o experiență destul de interesantă, chiar dacă similaritățile acestuia cu realitatea pot fi confirmate de foarte puțini „butonatori" de pe meleagurile noastre. Cu toate acestea, ținând cont de faptul că este singurul simulator de acest gen care se bucură de o grafică 3D, este destul de probabil ca titlul celor de la **Duran** să fie apreciat de către un număr destul de considerabil de gameri. Și pentru că eu nu prea am o experiență vastă în domeniul navigării prin ape (tulburi sau limpezi) vă voi povesti despre acest titlu din punct de vedere al unui necunoscător, fără a folosi termeni de specialitate.



...eu am lăsat-o în voia lor

În ciuda complexității navigării cu o astfel de ambarcațiune, cei de la **Duran** s-au străduit să simplifice cât de mult posibil lucrurile. În primul rând avem la dispoziție patru butoane pentru direcții. Cu toate acestea lucrurile nu sunt tocmai ca la un simulator auto. Asta deoarece în momentul în care începi să schimbi direcția, cu siguranță vei avea probleme, pentru că nu va fi deloc ușor să te mai oprești. Vei simți că ai sub cârmă Titanicul, și că inerția este mama tuturor problemelor. Mai avem încă vreo două perechi de butoane care ajută tot la schimbarea direcției și al căror efect nu este cu nimic diferit de cel al primelor. Ceea ce este cu totul distractiv este atitudinea membrilor echipajului în astfel de momente de derută. Exact ca în realitate, aceștia își vor folosi propriile trupuri pentru a echilibra vasul. Dacă optăm pentru o traiectorie gen „sfoara-n sac", impusă în mare parte de dificultatea obținerii uneia mai drepte, personajele respective vor fi extrem de confuze și vor alerga de pe o parte pe alta a punții, pline de disperare.



Virtual Skipper propune mai multe modele de ambarcațiuni, despre care nu o să vă povestesc pentru simplul motiv că prea seamănă între ele și numai un profesionist ar putea face distincția și ar putea înțelege ceva din denumirile acestora. De asemenea sunt accesibile mai multe genuri de competiții, la care, pentru a participa, este imperios necesar să ne așezăm bărcuța la linia de start. Lucru deloc ușor de realizat, ținând cont de faptul că, preț de câteva zeci de secunde, trebuie să menținem „agregatul" nemișcat la linia de plecare.

Chiar dacă nu am reușit să risipesc prea mult din misterul



care planează asupra yachtingului, cred că un lucru se înțelege: alt simulator de astfel de sport nu există, așa că amatorii, atâția câți vor exista, trebuie să cunoască două cuvinte – *Virtual Skipper*.

Dr. Pepper





Nota LEVEL

Grafică:	13/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	19/30
Multiplayer:	03/05
Feeling:	17/20
Impresie:	06/10
Total	69

Date tehnice

Gen: Simulator de yachting
Producător: Duran
Distribuitor: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769 Fax:01-2316766
Sistem recomandat:
Procesor: P II 266 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da

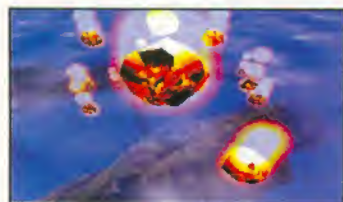
Deep Fighter

Undeva acolo jos, în adâncuri, este doar o liniște aparentă.



Pe masa de operații LEVEL, un titlu special. Cu totul special. Construit pe un story-line banal, exploatat și răs-exploatat de către producătorii de jocuri până la epuizare (epuizare care se pare că nu a reușit să-i liniștească din acest punct de vedere pe lacomii scenariști ai caselor de jocuri), *Deep Fighter* ne pune în pielea conducătorului unui mini-submarin de luptă. Este deci un shooter.

Se făcea că o civilizație extraterestră, aceeași care distrusese cu ceva timp în urmă Atlantida, punea în pericol integritatea întregii planete. Retrăgându-se din fața acestei invazii, oamenii construiseră orașe subacvatice, legate între ele printr-o serie de tunele. Exista deci o lume a adâncurilor, care încet, încet devenea independentă de cea de afară. Zăcămintele necesare erau extrase direct de pe fundul oceanului, hrana provenea exclusiv din fauna și flora subacvatică, și ușor, ușor, tot



ceea ce ținea de lumea de afară căzuse în mâinile extratereștrilor. Însă nici în adâncuri nu mai exista siguranța zilei de mâine. Oamenii trebuiau să lupte. Și lupta începea de acolo, din adâncuri.

Ape tulburi, ape limpezi

Acum că am văzut cu ce gen de joc avem de-a face, și știm și că este vorba despre eterna confruntare dintre oamenii care-și apără planeta și extratereștrii invadatori, trebuie să vedem ce face din *Deep Fighter* un titlu atât de special (Sărim peste numărul de misiuni, de arme sau de submarine pe care le vom putea conduce). Simplu! Producția celor de la **Criterion Studios** ne dă o lecție despre ceea ce înseamnă grafică adevărată. Și o spun fără pic de exagerare. Calitatea imaginii este uimitoare. Fără a insista la capitolul rezoluție, pe un 640X480 și o adâncime de culoare de 16 biți, accesibile și celor cu sisteme mai puțin performante, vom avea parte de un adevărat spectacol subacvatic. Peștii care vor trece în bancuri prin fața submarinului (și care, între noi fie vorba, pot constitui obiectul unei ședințe de antrenament de folosire a armamentului din dotare), bulele de aer eliberate de către acesta, plantele acvatice care vor undui pe fundul mării, ne vor da senzația că ne aflăm în fața unui acvariu cât se poate de real. Jocul se va mișca extrem de cursiv și pe un sistem de talie medie (Pentium II 300, 64 MB RAM), dar fericiții posesori de P III sau K7 dotate și cu o placă 3D cu ceva tehnologie mai nouă se vor putea bucura cu adevărat de calitatea aspectului grafic al acestei producții.

Și nici sunetele nu se lasă cu mult mai prejos, astfel că atmosfera acvatică va fi întregită cu succes de coloana sonoră din *Deep Fighter*.

Adăugând la această rețetă un suport pentru multiplayer care va permite tăcute lupte subacvatice, pe care sunt sigur că pasionații le vor savura datorită numărului vast de moduri de joc pe care îl oferă, precum și câteva misiuni în modul single care nu vor avea de-a face cu lupta absolut deloc, și al căror scop este recunoașterea, și ignorând story-line-ul mult prea folosit în jocuri, obținem din *Deep Fighter* un titlu care merită, după părerea mea, să facă parte din colecția particulară a unui gamer care se respectă.

Dr. Pepper









Nota LEVEL

Grafică:	19/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	20/30
Multiplayer:	05/05
Feeling:	14/20
Impresie:	07/10
Total	78

Date tehnice

Gen: First-person shooter
Producător: Criterion Studios
Distribuitor: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769 Fax:01-2316766
Sistem recomandat:
Procesor: P II 400 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da

Star Wars: Force Commander

Un RTS coborât din stele dar care nu prea „străluce” așa cum ar trebui

Dacă până acum am asistat mai mult la simulatoare spațiale și 3D Shootere, iată că cei de la **Lucas Arts Entertainment** și-au călcat pe inimă și au încredințat licența unor outsideri, termen folosit impropriu, pentru că cei de la **Ronin Games** au făcut parte din echipa care a lucrat pentru diferite jocuri de la **Lucas Arts** cum ar fi celebrele Tie-Fighter și X-Wing și chiar au contribuit și la un Indiana Jones (Greatest Adventure). Este drept că au avut și jocuri care nu au avut un succes răsunător (vezi *Armor Command* și *Neo Hunter*) dar producătorii ne promit că *Star Wars: Force Commander* va fi o experiență cu totul unică!

... beginning transmission ... Storyline

Povestea este, ca în multe RTS-uri, neimportantă, dar pentru fanii Star Wars merită menționat că urmează întrucâtva linia acțiunii din celebra saga Star Wars, așa cum o știam până anul trecut când George Lucas a hotărât să dea viață unui proiect mai vechi de-al său astfel apărând pe marile ecrane Star Wars: A New Hope. (... end of Story)

The Empire vs. The Rebels

Ești un proaspăt ofițer al imperiului și misiunea ta este de a te afirma în luptă și cu ajutorul talentului tău de comandant să fii înaintat în grad și, cine știe, poate remarcat de către Darth Vader, mâna dreaptă a împăratului Palpatine. Dar gloria nu merge decât mână în mână cu exercițiul, astfel că va trebui să participi la o „operațiune în deșert” (nici gând să te întâlnești cu Saddam) care nu are alt rol decât acela de a te familiariza cu toate comenzile, modul de vizualizare 3D și caracteristicile unice ale jocului (așa spun producătorii, dar multe din aceste „caracteristici unice” le-am mai văzut și în alte RTS-uri care se dădeau și ele „rotunde” că ar fi unice). Numai că liniștita operațiune va fi întreruptă de un mesaj provenind de la cartierul general care te va propulsa direct în mijlocul acțiunii, rebelii încep să tragă în trupele tale și nu ai decât o singură opțiune: LUPTA! Ar fi ideal (și în mare parte normal) ca fiecare joc să aibă o caracteristică unică și să aducă ceva nou în istoria jocurilor! Important este, însă, cum sunt înglobate în masa jocului toate aceste particularități. Nici un producător nu-și dorește să introducă atât de multe noutăți ca până la urmă să-și dea seama că are de-a face cu un alt gen de joc decât cel cu care a pornit în minte (sau pe harddisk)!

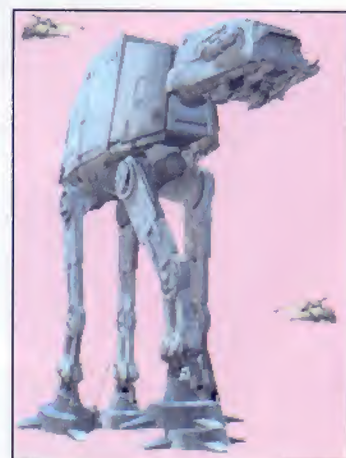




„Jedai cu sabia-i tăia ș'afar cu capete ploua” - poem stelar cules de pe planeta Hoth

Unitățile pe care le vei întâlni pe parcursul acțiunii sunt cele caracteristice universului Star Wars și anume: AT-PT, AT-ST sau Speeder Bike pe lângă deja faimoșii Trooper, TIE Fighter și Airspeeder. Fiecare unitate are un echivalent în forțele opuse de adversar, astfel că nu se câștigă avantaje foarte mari decât din punct de vedere cantitativ. Pe când majoritatea unităților rebelilor au scuturi și unități de reparare pe câmpul de luptă (Medical Droid și Repair Droid), unitățile imperiale strălucesc la capitolul disciplină și acuratețe a luptei.

Nici imperialii nu stau prost cu tehnica de luptă! Pentru o mai mare manevrabilitate a soldaților aceștia pot fi rechiziționați direct cu „dewback”, un animăluț simpatic și credincios (nu se duce și el să pască nimic, rămâne acolo unde l-ai lăsat când ai descălecat cu trooper-ul) care-i va ajuta pe aceștia să se miște de colo-colo cu o viteză uimitoare, bașca faptul că le conferă și o oarecare protecție. Probot este un robot spion, pe care l-aș putea asemăna cu observerii protoss din StarCraft









Ar mai fi și alte unități demne de toată atenția: Swoop/Speeder Bike, Mobile Artilerry, AT-AA, Troop Carrier, Light Tank și multe altele dar te las să le descoperi singur avantajele și „călcâiul lui Ahille". Oricum, o regulă de bază în acest joc este: „fiecare-și găsește nașul mai devreme sau mai târziu"!

Primii pași în necunoscut

După fiecare „briefing" te vei putea documenta în biblioteca tehnică cu privire la toate unitățile disponibile la momentul respectiv pentru a putea elabora o strategie proprie. Eu am ajuns la concluzia că „pășitorii" (AT-T) sunt cei mai buni la raportul putere de foc/cost. Dacă mai folosesc și tipul AT-ST (adică scout), care pot lua cu ei doi soldați (trooper) și au damage mai mare împotriva unităților mecanice... atunci să te ții ce explozii frumoase la orizontul planetei Hoth. Dar... a fost valabil până în misiunea a cincea când a apărut un „stol" de airspeeder-e și a trebuit să-mi schimb un pic strategia, adică să rechiziționez și ceva unități capabile să respingă atacurile venite pe calea aerului!

Impresii sau impresionant?

Este primul RTS din universul Star Wars și este făcut cu pasiune, totuși, uneori nu este de ajuns. Modul de obținere a creditelor este într-un fel ciudat. Ceea ce cred că au încercat producătorii să facă a fost ca jocul să devină mai dinamic. Nu există nici o clădire pentru generarea de credite, acestea fiind de un singur fel: Command Points care se obțin în urma conflictelor dintre unități! De fapt, m-am exprimat greșit! Creditele sunt generate automat, iar ceea ce este direct influențat de către jucător este ritmul de creștere al „bănuților". Dacă, de exemplu, jucătorul va ocupă o stație minieră se va observa o creștere majoră a creditelor într-un interval dat lucru ce va aduce numai beneficii jucătorului, așa că atenție mare și la obiectivele secundare.

Mic ghid de luptă

Odată ce ai instalat baza principală (și unica) vei putea construi clădiri adiacente bazei care îndeplinesc rolul de clădiri utilitare cu ajutorul cărora vei putea construi turele și cerceta îmbunătățirile (upgrade) pentru unitățile de tip AT. AT-PT și AT-ST au un fel ciudat de a-și reîntregi viața: prin distrugerea unităților inamice crescându-le viața, nivelul maxim de viață și experiența (deși n-am remarcat o diferență notabilă între unitățile fără și cu experiența ajunsă la maxim).

Vei începe jocul de partea forțelor imperiale, după care, la terminarea campaniei, vei avea posibilitatea de a „semna" contractul cu rebelii. Fiecare misiune are un obiectiv principal și unul secundar. Pe ecran poate fi setată apariția scorului astfel că jucătorul poate să-și dea seama în orice moment ce șanse are în fața calculatorului. Deși turele pot fi distruse, vei constata (pe pielea unităților tale) că este mai avantajos să introduci în clădire 6 unități trooper și să capturezi turela respectivă. De fapt, această tactică este foarte utilă nu numai în cazul în care vei întâlni turele, ci și clădiri inamice. Din păcate, singura strategie pe care am putut să o găsesc cu adevărat folositoare a fost să-mi pregătesc un perimetru defensiv, să strâng destule unități după care să acționez după regula „mulți da' proști"!

Fie ca „șforța" să fie cu tine

Interfața de joc este complet 3D în care se poate face zoom, astfel că se vor vedea anumite detalii introduse de producători, lucru ce reliefează grija pe care au acordat-o producătorii aspectului grafic. Toată scena de luptă se poate roti 360 de grade. Acest mod de lucru 3D a fost întâlnit (și folosit cu succes) pentru prima dată în Warzone 2100 dar veți avea ocazia să-l experimentați și în mult așteptatul Earth 2150. Muzica este foarte interesant prelucrată! Celebrul „Marș Imperial" a fost prelucrat în mai multe variante, unele din melodiile din joc făcând parte și din coloana sonoră a filmului Star Wars: A new Hope. Fiecare tip de unitate are secvențe de speech caracteristice, astfel că în luptă vei putea diferenția grupul atacat și interveni cu promptitudine!







Din tot jocul am rămas cu o nelămurire! Dacă li se spune bunker-e de ce unitățile din interiorul lor nu pot trage în unitățile de afară?

K'shu

Nota LEVEL

Grafică:	16/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	25/30
Multiplayer:	03/05
Feeling:	16/20
Impresie:	07/10
Total	78

Date tehnice

Gen: RTS
Producător: Ronin Entertainment
Distribuitor: Lucas Arts Entertainment
Sistem recomandat:
Procesor: P II 450 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da

Lander

Se continuă mania click-uitului de mouse pentru a câștiga altitudine!



Veți afla din următoarele rânduri cum a evoluat *Lander* de pe Spectrum, la un *Lander* total schimbat jucabil sub Windows, până la actualul *Lander*, o minune, a tehnicii și evoluției umane! Hmm (se cere din tribune o explicație!), deci ... Lander: o mașinuță zburătoare de care jucătorul se va folosi pentru a culege diferite obiecte împrăștiate pe suprafețele multor planete din galaxie, obiecte care, parcă nu aveau altceva mai bun de făcut, decât să stea acolo, așa ... cu mâna-n șold!

05052000

... este data la care s-au aliniat planetele? Este doar o supoziție că ar fi fost Armageddonul, sau că am avut o revelație (noi, cei din redacție, nu știm nimic din toate acestea)? Totuși, **Psygnosis** a aruncat „mănușa" și a scos o poveste despre alinierea planetelor. Tu, un veteran încercat al „landerelor" pornești în marea aventură, cu o mașinărie destul de pricăjită, urmând ca în funcție de rezultatele tale să-ți cumperi nave mult mai puternice și să-ți permiți să îndeplinești misiuni mult mai periculoase.

Ultima „aterizătoare" costă o „căruță" de credite și va trebui muncit din greu pentru ca să achiziționați așa ceva! Dar, merită, credeți-mă pe cuvânt pentru că nu știu



dacă veți avea răbdare să cumpărați așa ceva „pe bune" (uff, ce bune-s cheat-urile uneori)!

Controlul „mașinăriei diabolice" se face cu mouse-ul. Noroc că există tasta W pe care dacă o veți apăsa, nava se va redresa și vă veți putea continua aventurile! Misiunile sunt simple (chiar prea simple uneori), de multe ori obiectivul principal va fi recuperarea unui pachet misterios care se află în posesia adversarilor celui care te finanțează. Fără discuții, voi, niște mercenari înnăscuți, orbiți de „ochiul dracului" (adicătelea banul), veți îndeplini misiunile după care ... la o bere spațială, veți povesti faimoasele aventuri într-un cadru adecvat: barul landeriștilor (dacă o exista așa ceva)!



Nota bene!

Singurul lucru cu care se poate lăuda *Lander* este grafica și implementarea dolby surround-ului. Sincer? Nu era nevoie, mulțumim! Producătorul se laudă pe ambalaj că acest titlu este optimizat pentru K6-2! Așa și este, dar nu-mi explic pentru ce s-au chinuit să-l optimizeze? Merge foarte bine și pe un Pentium II la 350 de MHz, de altfel pe care l-am și testat! Engleza, franceza, germana și italiana, sunt limbile în care este explicat principiul jocului în manualul super-stufos, dar de o calitate grafică de invidiat. Ce mai, un joc demn de comunitatea europeană!

K'shu

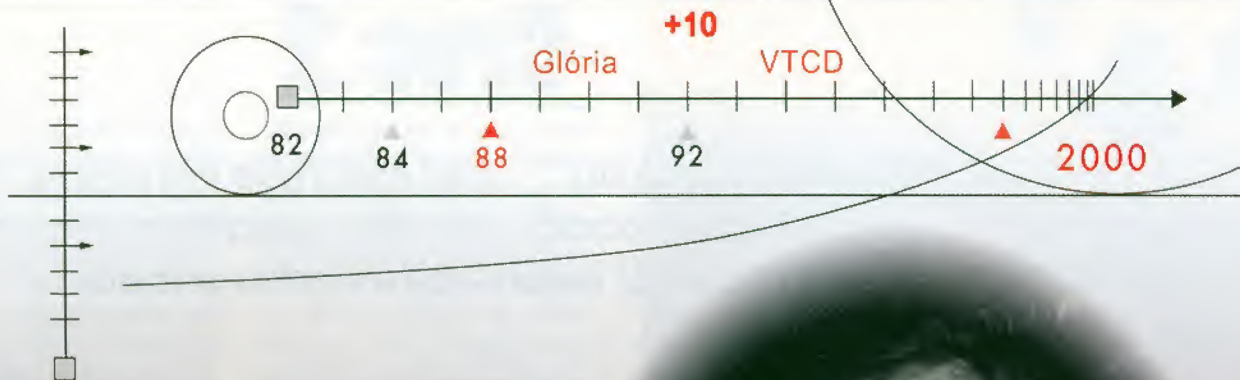


Nota LEVEL

Grafică:	15/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	17/30
Multiplayer:	03/05
Feeling:	11/20
Impresie:	06/10
Total	62

Date tehnice

Gen: Simulator de lander
Producător: Psygnosis
Distribuitor: Infogrames
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P II 350 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da



Let's save their spirit!



George Enescu
(1881-1955)

CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I





V T C D



Croc 2

Rilu rilu crocodilu'... „Cel mai mult îmi place cum dă din coadă... nu știu... poate e chiar mai priceput decât Lara Croft la urma urmelor..."

În mod normal, dacă cineva m-ar întreba ce este mic, verde, țopăie și înoată... aș fi răspuns: Micul țopăitor verde și înotător. Știți voi... bancurile alea de prost gust inventate doar de dragul de a fi inventate... ce mai: artă de dragul artei! Oricum, micul nostru verde din acest joc este ceva mai drăguț și are clasă... adică poate vorbi, pentru numele lui Dumnezeu! Și pe lângă toate astea este și un adevărat cavaler, sărind în ajutorul celor mai slabi și măsurându-și puterile cu cei mai mari ș-ai dracu'.

Gata de călătoria inițiatică

În prima parte a jocului lansată acum câteva luni bune am putut urmări cum un pici de crocodil a fost găsit de niște



Gobbos, niște arătări drăgălașe, din blăniță și ciudat de prietenoase care populează Insula Gobbos. Rufus, regele acestei populații, ia sub aripa sa ocrotitoare „șopârla" neajutorată și cu ajutorul supușilor săi o crește și o învață felul de viață pe care-l duc Gobbos-ii – de unde Dumnezeu tot răsar producătorii ăștia cu astfel de nume? Urmează să mai văd un joc românesc cu vreo „pleaznă" prin el și pot transcende împăcat.

În sfârșit, toate bune și frumoase până apare și ăla rău, pe numele lui Baronul Dante, un magician tare al naibii, care are ce are cu Gobbos-ii. Partea cea mai neplăcută este că acest vrăjitor are plăcerea sadică de a induce suferință celorlalți – așa cum face Claude când ne pune la elaborat te miri ce năzdrăvănie. Spre deosebire de Claude, însă, magicianul nostru a reușit să ia prizonieri o droaie de Gobbos-i și tocmai pe Rufus însuși, pe care i-a dus taman în Turnul Terorii!

Croc, care a reușit să evite a fi capturat, a rămas singur, dar până la urmă și-a dat seama că va trebui să încerce



măcar să salveze pe cei ce-l crescuseră atâta timp. Zis și făcut... dar asta a fost prima parte...

Acum însă, plictiseala a început să-l lovească și pe eroul nostru așa cum ne lovește pe toți din când în când. Întâmplător, Croc dă de o sticlă plutitoare din care reușește să scoată un papirus cu un mesaj destul de simplu: „Pierdut Croc!" și amprenta unui piciorus de crocodil. După cum probabil puteți ghici și voi, Croc se duce cu bilețelul la rege care în mod evident îi sugerează că ar trebui să se ducă să-și caute părinții. Împreună cu niște Gobbos-i perpetuu fericiți pune la un loc o catapultă care să-l propulseze taman în tărâmurile îndepărtate unde cu ajutorul altor Gobbos-i ar putea să dea de părinți. Și așa începe... de



terminat vă puteți imagina cum se termină... dacă nu, puneți mâna pe joc că sunt destule surprize pentru toate mofturile.

Piruete fatale

Lara Croft era dotată... mă rog, mă refer la rucsăcelul din spate în care căra tot felul de arme, o busolă, bandaje și alte alea... Croc, nu e nici el mai prejos... singura diferență este că personajul nostru a trăit într-o lume aproape perfectă unde nu este nevoie de arme... motiv pentru care împotriva dușmanilor nu se poate folosi decât de anumite manevre speciale... o piruetă de invidiat care-i transformă codița într-o armă redutabilă și o săritură nervoasă care te pune pe gânduri: ce naiba face crocodilul ăla, mă? Se dă singur de











pământ? Ei bine, dacă vreun monstru are ghinionul să se afle sub Croc, el poate să-și facă testamentul și să dea ortul popii. Dar ce caută niște monștri în lumea perfectă a Gobbos-ilor? Păi, o caută cu lumânarea, asta este... Adevărul însă nu e chiar așa... lumea pașnică este despărțită de cea a pericolelor de niște uși... astfel încât jocul începe cu șopârla noastră – mai că i-aș spune Wild Snake, da nu mă lasă inima – bine fericit alergând de bezmetic de colo colo sub comenzile gamerului ce încearcă să descopere tastele. Tot aici au loc și primele discuții cu micile creaturi blănoase cu numele lor ciudat care nu fac altceva decât să-ți ceară ajutorul în anumite probleme. În esență cam la aste se rezumă tot jocul... Croc bâțâindu-se de la un Gobbos la altul... Gobbos-i care mai toți bâzâie că li s-a întâmplat ba asta ba asta și bineînțeles îți cer ajutorul. De aici trebuie să treci printr-o poartă – de regulă – care te duce pe niște tărâmuri mai periculoase cu tot felul de gropi pline de țepi, cu monștrii care trag după tine, și tot felul de alte obstacole ce-mi amintesc de documentarul despre soldații americani, săracii... Scopul, desigur, este să termini toate aceste mini-questuri și în cele din urmă să dai și de ai tăi. Partea frumoasă a jocului este modul echilibrat al obstacolelor, nici prea multe la un loc, dar nici prea puține ca să te plictisească... gradul de dificultate fiind și el gradat. La fel ca-n jocurile clasice platformă, trebuie să aduni tot felul de cristale cu care poți cumpăra inimioare și alte drăcovenii să te ajute-n aventură... asta dacă nu dai de ele chiar în drumu-ți.



Un joc pentru țânci?

Tare mă mai enervă cineva din redacție întrebându-mă de ce butonez un joc pentru țânci... ei bine tre' să recunosc că la început răspunsul a fost menit să mă scoată basma curată din toată afacerea asta: păi, uite că așa vrea Claude... – acum vedeți asemănarea cu magicianul rău? În cele din urmă trebuie să recunosc că nu a fost chiar atât de rău. De fapt, un joc ca acesta – cu un crocodil simpatic, într-o lume plină de culori vii, în care chiar și monștrii încep să ți se pară prietenoși – nu poate face altceva decât să te bine dispună și să te relaxeze. Grafica este bine realizată – amintind de *Tonic Trouble* sau *Rayman*, sunetele încearcă să țină și ele rangul – vocile sunt pur și simplu criminale... e o mai mare plăcerea să auzi animăluțele alea micuțe văitându-ți-se, povestea... eh, face și ea ce poate – în mare există un fir epic care să lege la un loc tot ceea ce se întâmplă, dar prea sunt rupte părțile în care trebuie să te lupți de părțile în care hoinărești printre Gobbos-i.

Ce aș mai putea spune? Mă întorc la șopârla mea fredonând: rilu, rilu crocodiluuuu...

Ender





Nota LEVEL

Grafică:	16/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	23/30
Storyline:	04/05
Feeling:	19/20
Impresie:	08/10
Total	83

Date tehnice

Gen: Platformă
Producător: Fox Interactive
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P 166 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Nu



Command & Conquer - Tiberian Sun: Firestorm

Kane a murit. Definitiv. Dar asta deja nu mai contează...

C&C – *Tiberian Sun* se încheie cu victoria forțelor GDI asupra Frăției NOD. Kane a murit și lumina a dispărut odată cu ura din ochii lui când comandantul Michael McNeill a executat sentința pe care însuși liderul NOD-ului și-a semnat-o când s-a ridicat împotriva ordinii globale. Despre McNeill, locotenentul Chandra, aflat în subordinea acestuia de mult timp, scria: „Mac nu are o viziune complicată asupra vieții. El știe exact ce vrea și va face tot ce îi stă în putință pentru a obține acel lucru. Și, ca oricare dintre militarii GDI, el vrea să învingă." Și a învins... aparent. Naivii cred că războiul a luat sfârșit, dar unii analizează situația și nu se grăbesc să tragă concluzii. **Westwood Studios** (care, vă amintesc, face parte din trustul **Electronic Arts**) profită de această stare de lucruri și lansează un *Command&Conquer – Tiberian Sun: Firestorm Expansion Pack*, echivalentul a 18 misiuni noi și nu numai. După un succes de piață reflectat de milioanele de exemplare vândute, *Tiberian Sun* cerea cu insistență o continuare, care nu s-a lăsat deloc așteptată.

Repetitia historiae sau ce se naște din om semeni omoară

Șarpele decapitat se zvârcolește. Frăția NOD se cutremură, iar generalii se luptă pentru o putere a cărei efemeritate tocmai a fost demonstrată. Asta în timp ce gruparea cozii de scorpion trece prin cea mai gravă criză imaginabilă. Forțele GDI au invadat templul NOD – ceea ce Anton Slavik, comandant din cadrul trupelor de elită ale Frăției (echivalentul lui McNeill) și posibil succesor al lui Kane, nu poate accepta sub nici o formă. Deși capul a fost tăiat, NOD-ul, ca de altfel orice formă de organizare umană, e balaur getbeget, cu *n* tigve la activ. Și, pentru ca totul să fie ca într-un basm futuristic, de tai capul principal, alte o sută de căpșoare își fac apariția și ridică pretenții de „creier-șef".

Și, cum îi stă bine oricărui joc cu pretenții de capodoperă, povestea se complică. Pământul nu mai e Pământ, ci o planetă în plin proces de teraformare. Tiberium-ul (substanță denumită astfel după râul Tibru, în a cărui vecinătate NOD-ul a găsit prima mostră), deși inițial considerat minunea minunilor, mana cerească (la propriu) picată din azur pentru a rezolva problemele unei foarte comode omeniri, s-a dovedit a fi o adevărată catastrofă. Substanța a infestat total zonele ecuatoriale și temperate, dar zonele reci au fost lăsate în pace. După cum au arătat în repetate rânduri atât Dr. Moebius cât și Dr. Boudreau (ultimul nume ascunzând de fapt o fermecătoare dar cam prea tipică femeie trăznet), tiberium-ul creează un nou ecosistem, în care specii minore, cum ar fi omul, nu-și prea mai găsesc locul. Între timp, ca urmare a mutațiilor, noi specii își fac rapid apariția. Pământul e acum populat de creaturi monstruoase și de semioameni, victime ale infestării cu tiberium. Aceștia din urmă, ignorați cu desăvârșire și oprimați în repetate rânduri atât de GDI cât și de NOD, s-au constituit într-o facțiune extrem de periculoasă și acum își răzbună soarta sub comanda eroicului Tratos și sub numele de „The Forgotten" („Cei uitați", cunoscuți și ca „Strălucitorii", din cauza cristalelor de tiberium care le cresc pe corp).



Așa se iscă un nou megaconflict pe o planetă sfârtecată de vene de tiberium, cu oceane nenavigabile din cauza formelor acvatice ale substanței extraterestre și cu monștri, dovezi colorat-mișcătoare ale nelimitatului imaginar **Westwood**-ian. Printre creaturile proaspăt intrate în universul *Firestorm* se află Tiberium Fiend (un fel de câinecal cu o preafrumoasă coamă de tiberium), Veinhole (monstru inspirat din *Dune* cu ai săi viermi de nisip; practic este o gură ieșită din pământ care împânzește zona cu vene de tiberium), Tiberium Floater (o caracatiță zburătoare, care se autopropulsează prin elimi-





nare de tiberium gazos...) și, în fine, Visceroid-ul (masă aformă, gelatinoasă, cu un rol încă necunoscut în noul ecosistem).

Upgrade la conflict

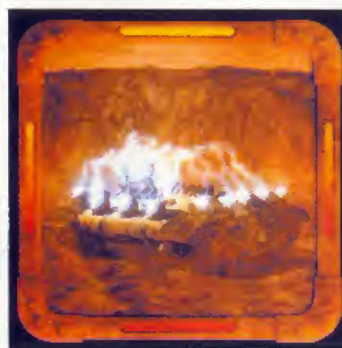
Este evident că **Westwood Studios** încearcă din răsputeri să cucerească piața pe care a pierdut-o odată cu apariția Starcraft-ului. După succesul înregistrat de C&C Tiberian Sun, compania încearcă să-și consolideze poziția prin *Firestorm*, apelând la aceeași strategie folosită de Blizzard în Starcraft: Broodwar, adică implementarea unor noi unități și a unor upgrade-uri la cele deja existente (asta pe lângă povestea întinsă ca o producție sud-americană pentru televiziune). Practic, schimbarea nu există. Grafica – identică, gameplay-ul – la fel. Ceea ce i-ar putea eventual atrage pe unii este muzica și jumătatea de oră de noi filme, de o calitate ireproșabilă (poți să juri că umilul CD-ROM s-a metamorfozat într-un DVD focos, după ce și-a luat porția de jăratec tiberian).

Aminteam mai sus de minore adaosuri. Printre ele



întâlnim ici o unitate de infanterie cu jumpjet upgrade-ată, colo un Reaper (cyborg montat pe un șasiu de tip păianjen, dotat cu rachete și aruncător de plasă, excelentă pentru înNODarea armatelor gamerilor inamici). Reaper-ul nu catadicsește să apară decât în cazul în care gamerii în discuție se decid să recurgă la un multiplayer de *Firestorm* pentru alungarea plictiselii. În rest, pe câmpurile de bătălie au apărut, în tabăra NOD-ului, numiții Limpet Drone (asemănătoare Parasite-ului lansat de Zerg Queen în Starcraft, este o unitate „iubăreață" ce poate fi găsită și în dotarea GDI și care se atașează unităților inamice, le distruge sistemele electronice și oferă spre vizionare tot ceea ce vede unitatea infestată), Mobile Stealth Generator (aka MSG; se poate mișca odată cu unitățile pe care le ascunde) și Fist of NOD (fabrică mobilă de armament, cu care puteți pompa unități chiar în ograda inamicului; ideală în combinație cu MSG-ul; și GDI-ul are una asemenea). Armata de Apărare Globală din Proprie Inițiativă (d.p.d.v. serios: Inițiativa de Apărare Globală) sau, tehnic vorbind, Global Defense Initiative, și-a îndesit și ea rândurile cu Mobile EMP Cannon (variantă mobilă a tunului cu unde electromagnetice), Juggernaut (artilerie mobilă, folosită și de NOD) și Drop Pod Control Plug (atașat la Upgrade Centre, permite lansarea, cu mare precizie, de pe orbită, a unor trupe de infanterie, în orice punct al hărții).

Cu toată agitația asta în jurul inovațiilor, problemele din *Tiberian Sun* au rămas probleme: interfață destul de greoaie, AI subdezvoltat (și compensat de o prea mare viteză de reacție din partea computerului; la un moment dat am comasat o droaie de trupe într-o zonă umplută cu powerplant-uri inamice și, pe măsură ce le distrugeam, computerul construia liniștit altele, astfel încât după cinci minute de foc continuu, singurele pagube notabile au fost, eventual, cele din bugetul inamicului). Și de-ar fi fost doar asta!... dar ce mi-a



zgâriat sensibilitatea a fost chiar AI-ului. Ceea ce m-a obligat să cuget a fost modul în care, din cauza deșteptăciunii exagerate, se comportă computerul în modul skirmish (sau Multiplayer de unul singur). Inamicul (cu AI-ul setat la nivelul 1) mă găsea cu mult înainte ca eu să-mi construiesc ceva forțe serioase și, comandând și cucerind, mă trăznea de nu mă vedeam cu douătrei bombe atomice și-mi distrugea powerplant-ul, barracks-ul și cele două turele pe care abia avusei timp să le construiesc.

Nota LEVEL

Grafică:	15/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	20/30
Multiplayer:	03/05
Feeling:	11/20
Impresie:	07/10
Total	70



Așadar-ul jocului

Grafica, element care mă influențează radical când e vorba să-mi dau cu presupusul asupra unui joc, deși arată superb uneori (orașe părăsite, benzinării abandonate, câmpuri pline de tiberium albastru, care, apropo, explodează cu foarte mare ușurință), se scufundă sub pragul indecenței în cazul trupelor nemecanizate, care arată trist de tot. Niciodată când joc *Tiberian Sun* nu mă pot dezbăra de senzația că sunt în fața unui *Red Alert* în SVGA, dat fiind aspectul pueril al soldaților.

În fine, faptul e consumat – *Firestorm* e deja pe piață, Internetul geme de jocuri în multiplayer și, din câte se pare, Expansion Pack-ul are un mare succes. *Tiberian Sun* nu numai că rezistă, dar și procreează. Eu unul însă aștept *Starcraft 2000*; alții așteaptă *Warcraft 3* sau *Earth 2150*. Concluzia este evidentă: cu cât mai multe RTS-uri pe piață, cu atât mai multe gusturi satisfăcute. Atât pentru moment....

Mike



Date tehnice

Gen: RTS
Producător: Westwood Studios
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P II 200 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Nu
Direct 3D: Da
Multiplayer: Da

Die Hard Trilogy 2

După trei aventuri pe marile ecrane și una pe micile monitoare, McClane recidivează

Tot pe monitoare, pentru că în lumea filmului Bruce Willis are și alte treburi, și în plus, este plin de oameni de acțiune, care doar cu un pistol în mână anihilează armate întregi de oameni dotate cu ultimul răcnet în materie de armament. Nu e vorba, că nici în jocurile de calculator nu se simțea lipsa acestui gen de personaje, dar orice titlu nou care apare pe piață nu poate decât să bucure gamerul. Astfel, că nu am putut simți decât bucurie când am pus mânuța pe vraful de jocuri nou venite. Și mâna greblă se făcu, și-n ea *Die Hard Trilogy 2* căzu. Și iată-l deci pe veșnic tânărul și neobositul John Mc Clane.

John și mititica

Încă din debutul jocului, dintr-o secvență cinematică a cărei calitate merită remarcată, aflăm care va fi intriga din joc. Cică la invitația unui bun prieten, Kenny Sinclair, care era și director de închisoare, Ionică al nostru, cu pestolu-n mână, nimerește în sânul unei evadări în masă, organizată de un puternic grup terorist. Și fiind un prieten devotat, ce zice el: „la să-l ajut eu pe pretenu' ăsta al meu, să rămân aici să pușc vreo doi trei (sute) de evadați de ăștia, că antrenamentul nu strică". Și uite așa, aflăm care va fi dușmanul nostru din acest joc. Având o mare slăbiciune pentru inamici umani, sătul fiind de monștri și extratereștri, acest lucru nu poate decât să mă bucure. Ceea ce nu mi-am putut eu explica este cantitatea impresionantă de armament pe care aceștia o au la dispoziție. Păi, de unde au evadat ăștia, dom'le? Din depozitul de armament al armatei americane? Noroc cu Ionică al nostru, care primește gloanțe în el, cum primește stupul albinele care aduc mierea. Probabil că la salariul lui, nu i se pare mare lucru. În schimb, alți polițiști, dintr-o țărișoară din estul Europei, numită... Hai să ne vedem mai bine de joc!

Producția celor de la **Fox Interactive** nu aparține unui anumit gen. Este o îmbinare de mai multe genuri, menită să-l facă mai atractiv pentru fani. Această îmbinare de mai multe genuri este o sabie cu două tăișuri. Dar, înainte de a intra în descrierea celor trei



moduri de joc, trebuie să aducem puțin în discuție aspectul grafic. Nu de alta, dar este unul dintre aspectele reușite ale producției, și nu vrem să fim acuzați că vedem numai aspectele negative.

Așadar, avem de-a face cu o grafică drăguță, care se mișcă destul de cursiv, și a cărei singură deficiență este camera de luat vederi, care câteodată rămâne în urmă (mai ales la rotiri mai mari de 180 de grade). Grijulii, producătorii s-au gândit la noi, și au introdus posibilitatea de a vedea prin ziduri, mai ales acolo unde ne pasc anumite pericole. Ar mai fi de amintit raza laser, care ne ajută la țintitul de mare artă. Cei care doresc să realizeze lovituri de finețe, vor avea ceva probleme, deoarece raza respectivă mai și tremură din când în când.









Volanu, pistolu și... ardelenii!?!

Producția se împarte armonios în nivele care vor îmbrăca una dintre cele trei forme: third-person action game, first person shooter sau simulator auto. Fără a fi ironic, cel mai bine realizat dintre cele trei moduri de joc este cel de shooter. Asta în ciuda faptului că îmbracă forma de „point &clic", restul acțiunilor fiind efectuate de calculator. Probabil că succesul acestui „subjoc" este datorat tocmai simplității acestuia. Printre personajele care vor răsări în calea noastră, se află și civili nevinovați, a căror viață trebuie protejată.

Despre simulatorul auto, îmi vine greu să discut. Cu greu poate fi numit simulator auto, dar altfel nu l-am putut numi. Mașina nu răspunde la comenzi, accelerația nu prea e accelerație. Noroc cu anumite doze de carburant special, care vor da ceva cai putere în plus motorului. Toate nivelele care ne vor pune în spatele volanului vor fi contra cronometru, și ne vor obliga să ne bușim cu tot felul de mașini, care au în plus câteva duzini de rachete.

Cea mai complexă formă pe care o poate îmbrăca *Die Hard Trilogy 2* este cea de action-adventure la persoana a treia. Aceasta ne oferă posibilitatea de a alerga pe culoarele și prin beciurile închisorii Mesa (Oare de unde au luat cei de la **Fox Interactive** acest nume?), de a ne cățăra pe tot felul de lăzi și chiar de a sări prin geamuri, ca un adevărat cascador. Vom beneficia de grenade de tot soiul, de pistoale, mitraliere sau chiar de lansatoarele de rachete. Cu acestea vom ucide tot felul de indivizi dubioși, de la evadați periculoși până la luptători ninja care luptă de partea răului. Chiar și într-un restaurant sau într-un muzeu...



Ultimul cartuș

Ce aș putea eu să vă spun în loc de concluzie? Ceva de genul...

Simulator auto – există câteva mult mai bune. Chiar și jocuri cu mașini, ca să nu fim prea pretențioși, se găsesc de o cu totul altă calitate decât ce avem noi aici. First-person shooter? Hm! Merge! Third-person action? Lara, Indiana Jones și mulți alții fac treabă mai bună!

Iar în cazul în care doriți o îmbinare a celor trei, chiar dacă *Die Hard Trilogy 2* este o experiență care vă poate da satisfacții, luați, la sugestia mea, în considerare și *Urban Chaos*. Nu strică!

Dr. Pepper





Nota LEVEL

Grafică:	16/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	22/30
Storyline:	03/05
Feeling:	15/20
Impresie:	07/10
Total	76

Date tehnice

Gen: FPS-Action-Simulator auto
Producător: Fox Interactive
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P II 300 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Nu

Expert Pool

Sub lupa experților de la LEVEL un simulator pentru experții în biliard



Producătorii nu s-au sfiit să ne arate acest lucru chiar din titlul jocului. *Expert Pool* spun ei plini de modestie. La fel de plin de același feeling, vă spun că mă simt oarecum „expert" în domeniul respectiv. Asta deoarece, multe titluri ale genului, începând de la *Pool 2*, care după părerea mea a scris istorie în rândul simulatoarelor de biliard, și până la *Jimmy White's Cueball* sau *Virtual Pool Hall*, au trecut prin mâna mea.



Având la dispoziție experiența acestei multitudini de titluri, cred că sunt în măsură să spun că *Expert Pool* se încadrează pe undeva pe la mijlocul clasamentului preferințelor mele. Și în cele ce urmează, o să încerc să argumentez această afirmație.



„Le sparg eu!"

Titlul celor de la **Psygnosis** nu iese în evidență la nici un capitol. Cu o singură excepție: numărul mare de efecte care pot fi imprimate bilei, și care, în cele mai multe dintre cazuri dau și rezultate. Unghiul pe care îl face tacul cu suprafața mesei, efecte laterale, de rotație pe mai multe axe, tăria loviturii (a cărei lipsă s-a făcut simțită în alte titluri ale genului), toate acestea vor putea fi modificate pentru obținerea unei lovituri cât mai precise, care să evidențieze valoare jucătorului. Între noi fie vorba, nu cred că numărul celor care vor apela la astfel de lovituri de finețe, cât de cât frecvent, va fi chiar mare, dar așa îi stă bine unui simulator de biliard care se respectă.

Pentru a obține o atmosferă cât mai adecvată unui meci de biliard cu o miză oarecare, avem la dispoziție mai multe locații în care putem să „dăm cu bila". De la celebrele palate ale Las Vegas-ului, cum ar fi The Cotton Club, până la cârciumioarele îmbâcsite de fum și de miros de alcool ale periferiilor marilor metropole americane, cu nume sonore precum Shark's Den și Joe's Billiards, Expert Pool ne oferă posibilitatea de a căuta noi parteneri cărora să le demonstrăm calitățile noastre de profesioniști.

Și pentru că a venit vorba de adversari, trebuie să vă spun că jocul ne pune la dispoziție un impresionant număr de 198 de figuri marcante ale jocului cu bila, bățul și masa. Marcante pentru cei cu o pregătire academică în ceea ce privește istoria biliardului. Ceea ce nu am putut eu înțelege, în ciuda eforturilor supranaturale, este de ce nu au făcut cei de la Psygnosis câteva cercetări prin barurile sau cluburile înzestrate cu masă de biliard, pentru a mai adăuga două nume în lunga listă a NPC-urilor. Am fi avut și noi parte de un număr mai rotund, mai omenesc. Acești adversari constituie alternativa la multiplayer-ul care cu siguranță va face capul de afiș al jocului, și care oferă posibilitatea de a încinge un joc cu prietenii de la același calculator sau prin intermediul unei rețele locale sau al Internetului. Ba chiar mai mult, producătorii au lansat un parteneriat cu cei de la **GameSpy** pentru realizarea unui server care să poată găzdui competiții de nivel internațional.

Dă rulz

Dacă se adresează experților, este și normal să existe genuri și tipuri de biliard, snooker sau alte variațiuni, care să satisfacă cerințele celui mai exigent dintre practicanții acestui gen de sport. Asfel, de la *Nine-Ball* sau *Eight-Ball*, pe care am avut ocazia să le cunoaștem și pe meleagurile mioritice, până la excentricele stiluri *Bottle Pool* sau *French Billiards*, care vor constitui o experiență intere-



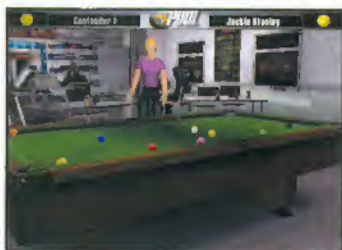
santă pentru mulți dintre „biliarzi". Ca să fiu ceva mai matematic, o să vă spun că numărul exact al modurilor de joc pe care le vom avea la dispoziție în *Expert Pool* va fi de 17.

Și datorită faptului că devenim încet, încet, profesioniști, haideți să ne aventurăm împreună în hățișurile trick-shot-urilor. Loviturile respective vor deveni destul de accesibile celor care au pierdut ceva timp în fața calculatorului pe care rula titlul nostru (nu în background). Acest lucru se va datora în mare parte multitudinii de efecte despre care v-am vorbit. Folosindu-le, am reușit ca din vreo 20 de lovituri să bag patru bile, în găurile din colț, deodată. Nu e greu, mai ales că avem la dispoziție și o demonstrație făcută de unul din personajele din lotul lărgit pe care producătorii jocului l-au folosit.



Bila neagră (ultima)

Acum, la finalul întâlnirii noastre, să discutăm puțin și despre aspectul grafic al jocului nostru. Aspect care „înfulecă" o cantitate remarcabilă de resurse pentru a rula acceptabil. Nu că nu ar merge jocul și fără placă 3D, dar parcă nu ar avea același farmec dacă nu ne-am face mustața în luciul bilei. Nici iluzii prea mari nu are rost să ne facem, deoarece este totuși vorba despre câteva bile, o masă, și nici un personaj.



Personaj lipsă, deoarece, cu toate că jocul ne oferă posibilitatea de a crea propriul caracter, chiar în detaliu (față, corp, mâini, păr), trebuie să fi un adevărat munte de răbdare pentru a reuși să clădești oarece ființă umană. Răbdare care nu ar trebui pusă la prea mari încercări, deoarece este nevoie de ea în momentul în care vom face cunoștință cu interfața jocului. Mai ales modul de control, care iese din tiparele cu care alte producții similare începuseră să ne obișnuiască. Dar știți voi cu răbdarea...

Sunetele creează oarecum o atmosferă de tavernă profilată pe biliard, în care câțiva bețivi aplaudă plictisiți, pentru a risipi norii de fum. Adică mai pe scurt poc din bile și câteodată și câteva aplauze rebele, sictirite. Nu-i nimic! Jucăm, adunăm bani, merem la „cazi-n ou" că acolo e selecți gagiii.

Aaa! Era să uit! Printr-un contract de oarece natură, cei de la **Psygnosis** au lucrat mână-n mână cu cei de la **Kasson**, una dintre cele mai mari firme producătoare de echipament de biliard, care au beneficiat de reclamă în joc, și chiar în manualul de prezentare al acestuia. Vă afectează cu ceva?

Dr. Pepper







Nota LEVEL

Grafică:	14/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	23/30
Multiplayer:	05/05
Feeling:	18/20
Impresie:	08/10
Total	79

Date tehnice

Gen: Simulator de biliard
Producător: Psygnosis
Distribuitor: Infogrames
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P II 233 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da

Goofy Golf Deluxe





Golf, golfuleț, golfușor, golfulici, golfuloi...minigolf.

Pregătiți-vă crosele pentru cel mai reușit „simulator" de minigolf pe care am reușit să îl găsesc în gameoteca redacției. Afirmația mea are o bază solidă (mai ceva ca Șvarți) și reprezintă o concluzie pe care am reușit să o trag după câteva ore în care am testat pe „standul de probă" acest joc.

Așadar este vorba despre un mini-simulator de minigolf care mini-fascinează mini-gamer-ul prin mini-complexitatea mini-gameplay-ului, frumusețea mini-graficii și a mini-mediului în care se desfășoară mini-acțiunea. Probabil că cei care au mai jucat titluri de acest gen vor observa o diferență considerabilă între *Goofy Golf Deluxe* și celelalte simulatoare de minigolf care le-au jucat până acum. Astfel că de data aceasta nu ne va mai fi foarte ușor să băgăm mingea în gaură pentru că drumul până la respectiva gaură este presărat cu tot felul de piedici puse în cale „biluței de minigolf". Aceste piedici sunt foarte variate tocmai pentru a conferi jocului un plus de originalitate și bineînțeles de dificultate. Tocmai de aceea cei de la **Squeege Software** s-au gândit că nu ar fi rău să introducă pe lângă copăcei, cărămizi, lacuri sau obstacole gen „flipper" și câteva animăluțe cum ar fi broscuțe (fură mingea cu limbuța), rățuște (papa mingiuța) și dragoni care scot flăcări pe nas și ne pârpălește bunătate de minge.



În finalul acestui articol cu final neașteptat nu pot decât să vă recomand acest joc pentru că reprezintă o bună modalitate de a defula nervii căpătați de pe urma unor titluri care ne-au dat mare bătaie de cap și de picior (Ce...voi nu ați dat niciodată cu piciorul în calculator?!?).

Snake'n Golf

Date tehnice

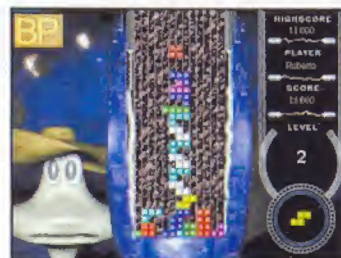
Gen: Miniature golf
Producător: Squeege Software
Distribuitor: Squeege Software
Sistem recomandat:
Procesor: P 166 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Accelerare 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95/98

3D Trix

Motto: Nu tot ce zboară se manâncă... cu furculița!!!

Vai, vai...ce s-au mai scumpit cărămizile aistea...Vai, vai o grămа' de biștari. Păi...să vă povestesc ce mi s-a întâmplat. Măi, frate-miu...mă dusei să cumpăr niscaiva cărămizi și ceva ciment să pun de o mică construcție. Mi-am luat toate economiile la mine pentru că nu prea cunoșteam prețurile dar nici prin gând nu îmi trecea că nu îmi vor ajunge pentru achiziționarea a 14567865 kărămizi de calitate medie. Cum adică ce să fac cu cărămizile... scuzați kaka(o)fonia!!! Let mi ixplein iu!





M-a făcut mama zidar...

Acest simulator de zidărie este după părerea mea cel mai reușit joc de tetris care a apărut de la Meșterul Manole în'koace. Vom regăsi, dragii mei, în acest joc motivul Anei care nu este zidită de vie (vie de struguri galbeni) pentru ca mica noastră construcție să nu reziste mai mult de câteva minute. Poate vi se pare o aberație sau mai bine spus un nonsens însă să știți că ceea ce vă spun eu este întru totul adevărat. Adică cum vine asta? Să construiești ceva după care să dărâmi. Păi...cum vine asta? Foarte simplu. Pentru a câștiga va trebui să facem cât mai multe linii (și din când în când câte un bingo) în urma cărora vom obține puncte !!!

Toate acestea fiind spuse vă las să vă jucați de-a nenea ingineru' de construcții care a învățat la școală să dărâme tot ce îi iese în cale. Și... partea cea mai interesantă este că nu are nevoie de dinamită. Mai degrabă are nevoie de nițică răbdare și eventual de un PeCeu pe care să joace această „sup-er-bă realizare"!

TetriSnake

Date tehnice

Gen: Clădeală de clădeală
Producător: Vision
Distribuitor: Vision
Sistem recomandat:
Procesor: P 166 MHz
Memorie: 16 MB RAM
Accelerare 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95/98

Sportsman Paradise

Cu pușca și cu luneta, plekatam să 'pușc niscaiva viețuitoare ale pădurii!



Ne aflăm din nou la sânul Pamelei Ander...oops, vroiam să spun în sânul naturii. Este soare, este frumos, este verdeață...este timpul să dăm iama în viețuitoarele pădurii pen'că, în caz că nu știați, s-a redeschis sezonul de vânătoare. Cine nu-i gata, îl iau cu lopata (după ce îl voi culca la pământ cu push-cociul meu calibru 65178.78(9)...). Dar, înainte de a purcede la vânat, am o singură întrebare: Ce zboară și face kuku? Aștept răspunsurile voastre la redacție între orele 13:41:41 și 13:41:42.

Sportsman Paradise este un simulator foarte complex de vânătoare a cărui deviză este aceea că orice asemănare cu realitatea este pur întâmplătoare. Tocmai de aceea vă rog să nu vă așteptați să țopăie 'epurașii sau bross-coii prin fața pentru că se pare că au migrat în țările calde odată cu ciorile gri perlat de deal. În schimb, din când în când vom putea observa câteva exemplare de veverițe, câteva văcuțe și ceva păsărele. Ăăăă...problema e că păsărelele nu vor fi din joc, ci vor fi niște exemplare care vor apărea în momentul în care vor apărea nervii.



În rest toate bune și frumoase. Adică grafica este destul de reușită, în ciuda faptului că este vorba despre una bidimensională iar sunetele sunt foarte apropiate de cele pe care le putem auzi cu urechea liberă în mijlocul pădurii, cum ar fi triluri de păsărele (care de data aceasta vor fi din joc), țipete de râmă (de undă joasă) sau mugetul unei văcuțe bălțate (de altfel extrem de enervant) proprietatea unui țăran (al cărui nume nu îl putem dezvălui din motive obiective) care locuiește la marginea pădurii. Închei acest articol, din motive de spațiu, având însă un mare regret în suflet: De ce oare nu pot să ucid vaca ai'a pentru că tare mult mă enervează m(b)ugetul ei?!?

All about Snakes

Date tehnice

Gen: Vânare de vânat
Producător: Wizardworks
Distribuitor: Wizardworks
Sistem recomandat:
Procesor: P 166 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Accelerare 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95/98

Desperados

Horh'e cel Soios și pistolu' lui luci'os...

Vântul adia ușor dezmierdându-mi nările cu o aromă palidă de tutun și transpirație, care... nu avea cum să fie de la je. Și asta pentru că în primul rând nu fumez și în al doilea rând tocmai mă dădusem la subsoară cu o cantitate considerabilă de Menănspidstic. Astfel că, nu putea fi decât furia vestului, spaima preriei... Horh'e.

Așadar, ne aflăm în ținuturile vestului „să-l bat eck", acolo unde, o rudă îndepărtată a lui Paco Șarpele cu Blană, numit simplu Horh'e cel Soios (traducere liberă din limba celor de la Atletico Bil...bau) face legea 'mpușcând tot ce îi iese în cale. Probabil că titlul jocului vă amintește de un film de acțiune în care rolul principal a fost jucat de celebrul actor Anton-io Ban(i)-de-ras. Dar să știți că nu există nici o legătură între acest film și jocul în cauză cu excepția faptului că în ambele cazuri trăsătura dominantă a intrigii o reprezintă disperarea, prezentă în cazul jocului sub forma unei alegorii moarte-pistol.

După cum bine știți (mă refer la cei care au vizionat filmul), în peliculă personajul principal încerca cu disperare (subliniat cu două linii roșii) să pedepsească câtiva mafioți care îl supăraseră rău, rău de tot. Ei bine, în ceea ce privește jocul cu același titlu, *Desperados*, lucrurile stau puțin altfel. Și asta pentru că după vreo juma de oră de joc ne va apuca disperarea pen'că nu vom face altceva decât să tragem cu pistolul în niște indivizi certați cu legea.



Totuși se poate spune că acest joc reprezintă o bună modalitate de a ne testa reflexele și mâna obosită după atâtea zile de tras...cu ochiul pe gaura cheii de la toaleta fetelor.

Desperado Snake

Date tehnice

Gen: Șutăr
Producător: Rise
Distribuitor: Rise
Sistem recomandat:
Procesor: P 200 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Accelerare 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95/98



Shadow Watch

„Gândiți-vă la acest joc ca la un șah cu arme"

Kevin Perry

În era Jocurilor 3D, firma **Red Storm** scoate pe piață un joc deosebit. Spun deosebit, deoarece după seria *Rainbow Six*, ei lansează un joc 2D, isometric, care amintește de revistele de benzi desenate din decada anterioară.

Noul joc, *Shadow Watch*, este un joc de genul X-COM sau Jagged Alliance, cu alte cuvinte un TBS, însă cu multe deosebiri importante. Jocul este privit dintr-o perspectivă „retro", totul fiind făcut în stilul benzilor desenate, simplu și eficient. Richard Case, a cărui muncă se remarcă în revistele „Marvel" și „DC", a desenat cu mâna hărțile, caracterele și locurile de întâlnire între agenți și informatori. Acest stil a fost aplicat în speranța ca jocul să devină o „nuvelă grafică" după cum spune Kevin Perry, designerul jocului.

Povestea nu aduce nimic nou: agenții unei megacorporații, numită simplu: „The Corporation", trebuie să distrugă forțele răului care amenință Stația Orbitală Internaționlă. Pentru a-și atinge scopul ei se vor întâlni cu diferiți informatori, care vor îndruma echipa „de șoc" spre dezlegarea misterelor.



My name is Bond, James Bond...

Agenții, sunt 6 la număr, fiecare având o pregătire diferită, o armă distinctă, și caracteristici proprii:

Ian Archer – liderul grupului, un ex-ofițer SAS, el ridică moralul agenților și este înarmat cu un MP5;

Bartholomew Berinsky „Bear" – un uriaș canadian, zdrobește ușile și inamicii, arma lui este un Shotgun;

Lily Yu – o asiatică, maestră a artelor marțiale, arma ei fiind un Hush Puppy (pistol cu amortizor);

Rafael De Ariano – un expert în explozibile, brazilian, în loc de arme folosește Grenade;

Maya Knight – o lunetistă americană, ochește orice, arma din dotare este un Rifle;

Gennady Roschinnko – un rus, expert în electronică, neînarmat, dar cu ajutorul unui Scanner el ajută la detectarea inamicilor.

Fiecare caracter își poate dezvolta „talentele"(9 pentru fiecare), cu acumularea punctelor de experiență, acestea ducând la mai multe posibilități de atac și de apărare.

Misiunile pot fi îndeplinite cu unul sau mai mulți agenți, dar dacă unul dintre ei moare, misiunea este pierdută, ca și în Commandos. În „Single Player", jocul ne va oferi 162 de posibile campanii, care pot fi duse la bun sfârșit în cel puțin 600 de feluri, după placul jucătorului, acestea având loc în trei orașe: Baikonur în Rusia, Hong Kong și Rio de Janeiro.

Din păcate, despre capitolul multiplayer nu se poate spune nimic, deoarece acesta nu există, dar există în schimb, un program de comparare a scorurilor obținute, prin Internet, pus la punct de cei de la **Red Storm**.



Mission: Impossible

Misiunile aduc ceva nou, având mai multe obiective, cele mai importante fiind asaltul, apărarea, răpirea, furtul, și eliberarea.

Înaintea fiecărei misiuni se va stabili contactul cu un informator, și având în vedere răspunsurile oferite, acesta te va îndruma spre noua misiune.

La începutul misiunii se selectează locul de intrare, și se alege locul de „inserție" a agenților, astfel încât obiectivul să fie cât mai ușor de îndeplinit.

și/sau folosirea armelor. Interesant este ca agenții primesc „puncte de acțiune", în plus, dacă le crește nivelul adrenalinei. De exemplu, un zgomot puternic adaugă un punct, dacă agentul este împușcat mai primește un punct s.a.m.d.

Însă, dacă aceste puncte depășesc punctele de moral (specifice fiecărui agent în parte), atunci agentul suferă o „cădere nervoasă" și fuge, sau se aruncă cu înverșunare în mijlocul bătăliei, nemaiputând fi controlat pentru o perioadă de timp.





La unele misiuni se poate folosi și un singur agent, iar dacă acesta este Lily, atunci ea poate să intre și prin alt loc (în afară de cel de inserție inițial), respectiv poate să se infiltreze între dușmani, adică să se informeze asupra locului unde se află obiectivul misiunii. „Gorilele" care ne vor sta în drum (sau după colț!) nu trebuie să ne sperie și să credem că totul este în van! După celebra motivație „scopul scuză mijloacele", ne dăm seama că îndeplinirea misiunii este prioritară, lucru ce va cere de multe ori să fim nevăzuți, să lucrăm cât mai discret posibil, pentru a nu atrage privirile curioase ale gărzilor obiectivelor vizate de către „echipa de șoc".

Când le vine rândul, agenții au la dispoziție 3 Ap, (action points) ceea ce înseamnă mișcare pe 3 spații, (sau pe 6 în caz de alergare)

Caracteristici generale

Jocul conține peste 200.000 de cuvinte pentru dialog, dar asta nu înseamnă că ne vom petrece majoritatea timpului „vorbind", dimpotrivă cei de la **Red Storm** ne asigură că dialogul ocupă mai puțin de 25% din joc.

A.I.- ul promite să fie unul de excepție, inamicii vor aștepta momentul cel mai prielnic să atace, uneori chiar simulând moartea pentru a aștepta apropierea unui agent și a termina cu el, sau se grupează și dau toți năvală deodată pentru a spori adrenalina.

Având în vedere nivelul de dificultate ales, apar câteva noi opțiuni, de exemplu la nivelul Easy se va putea întoarce la „turn"-ul anterior, la nivelul Normal se va putea salva, iar la nivelele Hard și Though jucătorul se va descurca fără aceste posibilități.

Controlul agenților se face cu mouse-ul, având desigur și posibilitatea de a folosi tastatura pentru unele acțiuni. Sunetul va fi și el la înălțime, adaugând un plus de senzație jocului.

Înâlnirile dintre agenți și informatori vor fi sonorizate, iar părerile agenților se vor face și ele auzite în timpul misiunilor.

Shadow Watch, este un proiect îndrăzneț, care după părerea mea va face adevarate furori în lumea gamerilor datorită abordării grafice ieșite din comun. Pe de altă parte, având în vedere succesele *Rainbow Six, Force 21* și *Rogue Spear* putem să ne așteptăm cu siguranță la un joc captivant pus la dispoziție de către echipa **Red Storm**.

Radnoti Lorand aka *SPEED* (Brașov)





Date tehnice

Gen: TBS
Producător: Red Storm Entertainment
Distribuitor: Red Storm Entertainment
Sistem recomandat:
Procesor: P 133 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Accelerare 3D: Nu
Direct 3D: Nu
Multiplayer: Nu

Theocracy

Peste Tisa merge treaba, dom'le!

Buun! Au făcut amicii noștri mai dinspre „west" un joc de toată frumusețea. LEVEL a avut ocazia să vadă și să testeze versiunea beta, care, spre fericirea tuturor, nu a suferit prea multe modificări, doar că jocul a devenit mai stabil pe majoritatea sistemelor. Esențialul este că nu ai nevoie de un sistem ultraperformant pentru a putea juca acest titlu în cele mai bune condiții! Jocul poate fi abordat de toți jucătorii și nu trebuie nimeni să se sperie că este un RTS. Da, este un RTS dar dacă nu ești bun la strategiile economice ar cam trebui să te gândești înainte de a purcede în marea aventură a aztecilor!

Reguli de bază

Regula jocului este una și bună: TU, conducătorul Atlanilor, descendentul zeilor, va trebui, prin luptă directă, diplomație și cu ajutorul puterii economice să cucerești toate provinciile din peninsula Yucatan și să unifici triburile pentru a răspunde unei noi amenințări - Hernando Cortez, care nu dorește altceva decât comorile aztecilor.

Baza oricărui imperiu sunt muncitorii, adică sclavii. Ei se pot obține prin două metode: cucerirea de noi provincii și natalitate. Aceasta din urmă este exprimată prin numărul de sclavi pe an și poate fi crescută prin construirea clădirii Large Hospital. Cucerirea de noi provincii se poate face prin luptă directă sau în momentul în care primești o misiune specială (misiune cu „briefing"). În misiunile cu briefig va trebui, de obicei, să îndeplinești un singur obiectiv (să ocupi o clădire, să duci un obiect într-un anumit loc, să omori un anumit erou), de aceea, dacă vei merge pe furiș și vei omorî cât mai puțini adversari vei rămâne cu atât mai mulți sclavi după îndeplinirea obiectivului.

Cum la începutul jocului nu ai decât o singură provincie și o mână de războinici, poate ar fi mai bine să te gândești să cucerești provinciile neutre (culoarea gri)! Unele din aceste teritorii neutre conțin chiar secrete și unități extrem de utile pentru ducerea la bun sfârșit a misiunii tale!

Hai să o luăm cu regiunile, ușurel, ca să „priceapă" toată lumea

Halls of Freedom

Este capitala imperiului tău. Aici se află cariera de piatră pe care te sfătuiesc să o exploatezi la maxim. De asemenea, este bine să construiești școlile, Weaponsmith Shop și un Large Hospital tot aici.

Nine Hills

Misiunea principală este să ocupi cele cinci Lama Lairs, deci, atenție, nu este nevoie de vărsare de sânge inutilă. Mergi cu un Scout și observă unde sunt punctele slab păzite de la intrări și organizează o ambuscadă în pădure atrăgând unitățile inamice cu ajutorul Scout-ului.

Sacred Groves

Aici vei da prima luptă reală, iar ca să cucerești provincia îți va trebui un pic de „militărie" în sânge!

White Peaks

Aici se mai află încă o carieră de piatră, dar nu mai are prea multe resurse. În schimb, spațiul pentru construit este vast și vei găsi util să-ți stabilești încă un așa-zis „orășel" în această provincie.

	Farmer	Lumberjack	Miner	Jeweller	Builder
Large School	50	60	70	110	105
Small School	120	140	150	N/A	N/A

Medium School este o soluție intermediară în care se pot produce de asemenea Jeweller și Builder





	Archer	Spearman	Swordsman
Large Barracks	60	45	50
Medium Barracks	90	70	75

Timpul (în zile) de producere a unităților militare

Gardens of Silence (Jaguars !!!)

Aici vei găsi niște unități indispensabile în lupte de aproape: jaguarii. Aceștia se află în îngrijirea unui Jaguar Tamer. Atenție! Pentru aceștia vei avea nevoie de multă carne. Tot în această provincie se află și un Nature Piramid. Obiectivul misiunii este să ocupi piramida din centrul hărții. Aici, formația mea preferată a fost un pătrat unde, pe laturi, am poziționat swordsman, iar în interior am pus lăncieri.



Sentinel Peak

Această provincie o vei cuceri instantaneu, dar a doua zi, un hoț va încerca să-ți fure scroll-ul din Piramidă! După aceea, Toomoo se va alătura cauzei tale aducând cu el: Shield of Reflection, Dragon Ring și 500 Jewel.

Fields of Life

Cele două bucăți din Ring of Concordance vor trebui luate cu forța de la cele două triburi războinice și le duci la piramida din centrul regiunii. În acel moment vei câștiga misiunea.

Blizzard Hills (Wonderbows!!!)

Aici se află niște mașinării de război foarte utile care se pot construi în Halls of Wonders, pe care de altfel va trebui să le cucerești pentru a termina misiunea. Atenție că în această regiune se află și un Priest of the Sun! eu am găsit o modalitate foarte eficientă de a câștiga fără prea multe pierderi. Am intrat pe podul din susul hărții și i-am ademenit pe adversari într-o pădure din apropiere.







ARTEFACTE	
Ring of Concordance	protects from wind&nature spells
Spears of Thunder	attack+35
Axitar's Blade	poison
Axe of Flame	attack+60
Symbol of Power	defense +30
Headcutter's Axe	attack +80, defense +5
Snake Bow	poison - Sholoki
Earring of Shielding	attack +15, defense +10
Grapping Spears	attack +20, defense +12
Shield of Immortal	health points +70
Axe of Nature	attack +20
Jaguar Killer	attack +80
Dragon Ring	attack +80
Shield of Reflection	defense +

Rockgates (Sholoki - erou)

Sholoki va veni la tine să te roage să vii cu armata să eliberezi această regiune! Atenție! Din acest moment Iztahuacanii nu te vor mai menaja așa că pregătește-te pentru o confruntare sângeroasă cât mai curând. Misiunea este una dintre cele mai grele, mai ales că trebuie să se desfășoare într-o liniște totală, adică luptele se vor da în umbră. Cum Sholoki are arcul otrăvit nu este nevoie să tragi de două ori în aceeași țintă. După ce ai tras o dată ... caută alt client! Odată cu această regiune vei „primi în grijă" (cuceri) și trei Piramids of Soul.

Halls of Time

Akrisi, înaltul preot al timpului îți va cere ajutorul. Din acel moment vei avea 10 ani în care să cucerești provincia Halls of Time. În acest teritoriu vei întâlni unele dintre cele mai dificile unități: vampirii. Preoții, scout-ii și arcașii vor fi neprețuiți pentru cucerirea acestei provincii.

Acestea au fost teritoriile care mi s-au părut mie esențiale pentru a-ți dezvolta un imperiu înfloritor. Știu că mai sunt și alte metode de a cuceri anumite provincii, alte teritorii pe care nu le-am menționat și alte strategii care mi-au scăpat, dar este la latitudinea fiecăruia dintre voi să-și facă o strategie proprie.

Clădiri importante:

Weaponsmith Shop - fără această clădire nu vei putea antrena (produce) arcași. Tot ea îți va arăta în fiecare moment situația forțelor tale armate.

Large Hospital - pe lângă faptul că îți va reface viața trupelor rănite în luptă, va crește și rata nașterilor (birth rate) în provincia respectivă.

Jaguar Lair, Lama Lair și Hall of Wonders - aceste trei tipuri de clădiri le vei putea construi și în alte regiuni, dar numai după ce cucerești teritoriile unde le vei descoperi.

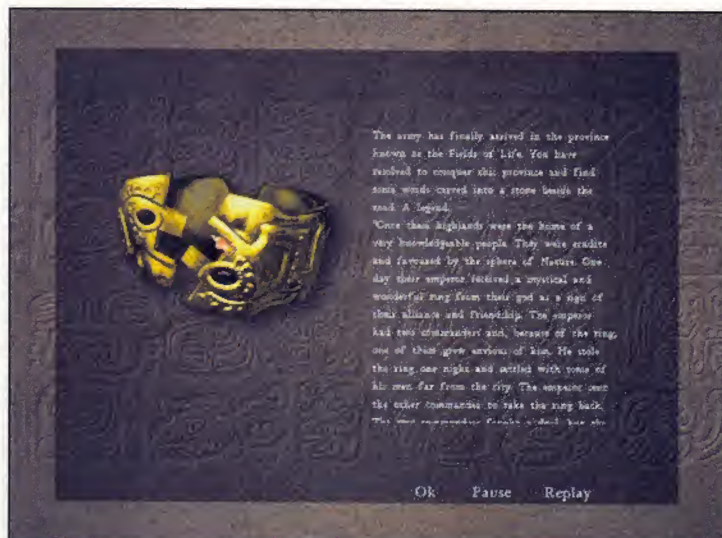
Sfaturi importante

- un Lama Master poate controla 10 lama, și dacă grupezi mai mulți Lama Master cu un Trade Master îți va fi mult mai ușor!

- îți va fi foarte util dacă aranjezi diferite unități în formație și acestea vor primi diferite bonus-uri;

- highpriest (6 vrăji) poate fi transformat dintr-un priest (4 vrăji) cu experiență maximă (1000) iar mana vei obține prin sacrificii de sclavi;

- nu uita că și diplomația este un aspect important al acestui joc, deoarece anumiți oameni pot fi cuceriți și pe calea diplomației sau, uneori,







numai pe această cale;

- dacă te-ai aliat cu un imperiu, după 10 ani acesta va trece de partea ta!

- o mână de eroi echipată cu anumite artefacte poate distruge cu ușurință un regiment inamic;

- preoții pot fi omorâți în momentul în care execută vrăjile (vrăjile sunt cumulative), astfel că nici vraja nu va avea efect;

- jewels (bijuteriile) se obțin mai multe dacă prelucrezi ambele resurse: aur și jad;

- invadatorii trebuie opriți imediat ce au debarcat. Spaniolii vor distruge fără milă orice clădire din provinciile cucerite!

- este mult mai efectiv să distrugi în primul rând unitățile Highpriest;

- nu este nici o rușine dacă organizezi ambuscade la capete de pod, în păduri sau în trecători înguste;

- dacă degrupezi jaguarii, se va isca o mică luptă din care vei avea de câștigat puncte de experiență;

- nu este nevoie să construiești anumite clădiri! Acestea pot fi și cucerite de la adversari, de aceea înainte de a ataca o provincie vezi care sunt avantajele provinciei pentru că nu merită să pornești un război cu vecinii doar pentru trei ferme și o carieră, de piatră.

La final de articol, nu de joc!

Acestea au fost câteva sfaturi, utile sper eu, pentru cei care doresc să joace *Theocracy*. Sunt sigur că există alte modalități, alte strategii, pe care fiecare dintre voi le va găsi potrivite pentru stilul lui de joc.

K'shu

Shortcut-uri utile	
X	împrăștie unitățile
ALT+Space	selecteză toate unitățile de tipul celei selectate înainte
ALT+U	selectează toți sclavii care nu muncesc
ALT+S	selectează toți sclavii
ALT+W	selectează toți lucrătorii
ALT+Y	selectează toți scout-ii
ALT+P	selectează toți preoții
ALT+T	selectează toți trader-ii și lama master-ii
ALT+F	selectează toate unitățile de luptă
ALT+L	selecteză toți leader-ii (comandanți și eroi)
ALT+M	selectează toate unitățile militare
ALT+D	selectează toate unitățile de tip Wonderbow
ALT+J	selectează toate unitățile de tip Jaguar
ALT+A	selectează toți oamenii
ALT+H	selectează toți eroii
ALT+N	selectează unitățile cu mai puțin de 50% HP
ALT+I	selectează unitățile asignate la o anumită clădire
CTRL+(1-9)	grupează unitățile
=	întoarce formația spre dreapta
-	întoarce formația spre stânga
\	reorganizează formația (unitățile cu cel mai mare HP stau în fața formației predefinite)
insert	Spell 1
delete	Spell 2
home	Spell 3
end	Spell 4
page up	Spell 5
page down	Spell 6



Armorines

Se apropie cu pași vertiginoși sezonul țânțarilor, așa că puțin antrenament nu strică

Lucru care va fi foarte ușor de făcut, ținând cont de faptul că cei de la **Acclaim** au lansat pe piață un first person shooter, care ne pune în pielea unui vânător de insecte. Dar nu orice fel de insecte, ci unele gigantice, asupra cărora Flit cel super-puternic (mirositor) nu va avea nici un fel de efect (indiferent de culoarea pe care o vom folosi). Cum termenul de insectă cuprinde o gamă destul de largă de vietăți, se cuvine să spunem că inamicii pe care cei care se vor încumeta să joace *Armorines*, căci acesta este titlul jocului nostru, vor fi nevoiți să-i înfrunte, seamănă extrem de mult cu niște păianjeni. Aceștia au o mărime respectabilă, la vederea căreia se poate aplica cu succes schema 14 „dai și fugi", cu accente semnificative pe secvența a doua, și, pe deasupra au și un aspect de roboți, lucru explicat și de proveniența lor extraterestră. Spun probabil, deoarece storyline-ul jocului este destul de greu de înțeles din secvențele cinematice de introducere. Dar cum noi suntem băieți de comitet, o să ig-



norăm acest mic inconvenient, și o să ne oprim mai mult asupra aspectelor pozitive ale acestei producții.



Veninos sau nu?

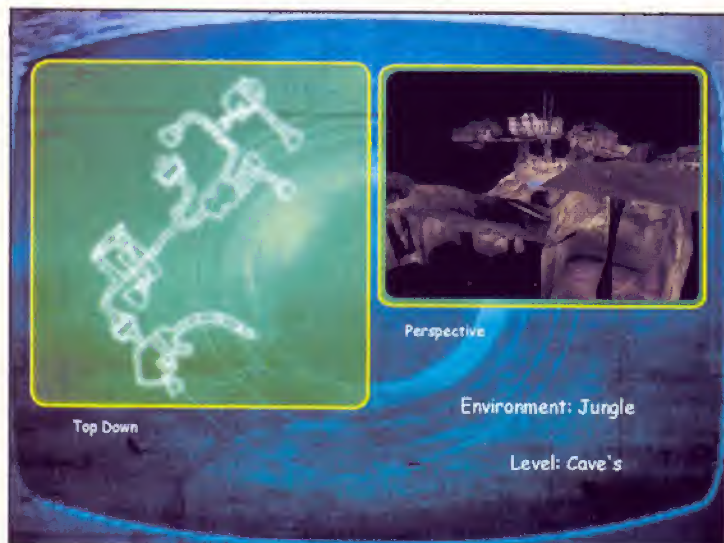
Este singurul lucru incert despre dușmanii noștri cu mai multe perechi de picioare. Se poate spune cu certitudine că nu construiesc celebra plasă, pe care, ținând cont de dimensiune, s-ar fi putut legăna vreo zece elefanți, (și pentru că nu se rupea...). Se mai poate spune despre ei că seamănă teribil de mult unul cu celălalt și că producătorii nu prea s-au străduit să deseneze mai multe înfățișări pentru aceștia. În schimb, s-au întrecut pe ei înșiși când a venit vorba despre armele puse la dispoziția jucătorului, arme al căror număr este impresionant. Ba chiar mai mult, în fiecare dintre multele medii în care se desfășoară acțiunea jocului, avem parte de arme caracteristice. De fiecare dată când începem un nou nivel, vom avea senzația că începem de fapt un nou joc. Un mediu înconjurător total schimbat, arme cu totul și cu totul noi, și fenomene meteo cu totul speciale, în funcție de locație (furtuni de nisip, ploi de meteoriți). Singurul lucru care rămâne neschimbat este înfățișarea giganticelor arahnide.

În schimb, aspectul peste care nu se mai poate trece este multiplayerul, care nu oferă decât posibilitatea de a juca în modul cooperativ, adică de a participa la câte o



partidă de vânătoare de păianjeni. Peste celebrul festin vânătoresc sărim plini de voioșie. Ar fi fost plăcut să putem trage și câte un deathmatch, dar probabil că acest lucru este mai greu de realizat pe un astfel de suport. Așa că *Armorines* rămâne un simplu first person shooter, în care tot ce mișcă trebuie să nu mai miște. Lucru de care sunt sigur că cei pasionați de killereală se vor ocupa pe îndelete.

Dr. Pepper





Gen: First person shooter
Producător: Acclaim
Distribuitor: Acclaim



Grandia

Un „celebru" role-playing japonez, poposește pe ecranele posesorilor de console.

Cu glasul tremurând de rușine, trebuie să declar în fața voastră că, în ciuda celebrității mult trâmbițate de către cei de la **Game Arts**, personal nu mai auzisem despre *Grandia* până la acest moment. Lucru care în mare parte se datorează și lipsei de interes față de producțiile de acest gen. Cu toate acestea nu am ezitat în a încerca o astfel de experiență, total nouă pentru mine, și chiar dacă acest titlu nu a reușit să-mi sporească absolut deloc apetitul pentru RPG-uri, nu pot spune că regret că m-am aventurat în universul fantastic și totodată misterios care învăluia, și încă mai învăluie (deoarece nu am reușit deloc să limpezesc cât de cât situația) continentul Messina. Singurul lucru de care sunt sigur, este că acest titlu se adresează celor care au îndrăgit jocurile din seria *Final Fantasy* și care sunt dornici de ceva nou. Și cum numărul acestora nu este deloc de neglijat, se pare că producția celor de la **Game Arts** nu va avea deloc dificultăți în a cuceri inimile multor gameri.

La soare, la mare!

Acțiunea jocului debutează în micul orășel-port Parm. Până nu demult, această așezare fusese una liniștită și pașnică. Dar datorită puternici revoluții industriale, viața orașului a devenit peste noapte una plină. Fabrici, uzine, zeci de nave care ancorau sau ridicau ancora zilnic, personaje care de care mai ciudate, își fac loc în peisajul din Parm. Printre aceste personaje, un loc aparte îl ocupă Justin, un tânăr aventurier, care își concentrează toată energia în căutarea de noi provocări cărora doar un „aventurier de primă clasă", cum se autocaracterizează el, le poate face față. În toate aceste aventuri imaginare la care participă, tânărul Justin poartă cu el Spirit Stone, o amuletă pe care o primise de la tatăl său. Într-una dintre aceste perindări fără noimă, eroul nostru, însoțit de prietena sa Sue, se aventurează într-un ținut sacru, numit Sult Ruins. În timp ce se plimbau printre ruine, dintr-un vechi mormânt se auzi:

Welcome, he who holds the Spirit Stone

Adicătelea, aventura pe care tânărul o căutase atâta timp, l-a găsit. Spiritele strămoșilor au nevoie de el. Toată energia sa se concentrează asupra acestei chestiuni. Cu mâna pe amuleta primită de la tatăl său, Justin simte cum aceasta devine din ce în ce mai caldă, până când o energie ciudată îi cuprinde trupul. De acum vocea din adâncuri va fi călăuza sa.

Undeva departe... și totuși tare aproape

Să ne imaginăm acum că ne aflăm undeva pe un imens „oraș zburător", care aduce cu o navă dintr-un film SF. După un dialog între generalul Baal și subalternul și totodată fiul său Muleen, unul dintre ofițerii de bord îi înștiințează pe cei doi că s-au apropiat îndeajuns pentru a trece la îndeplinirea obiectivului pe care și l-au propus. I se ordonă să coboare obloanele din dreptul ferestrelor, pentru a putea avea contact vizual. Lumina inundă încăperea în care cei trei se află. Undeva, acolo jos, printre nori, se vede un orășel. Este... micul port Parm!

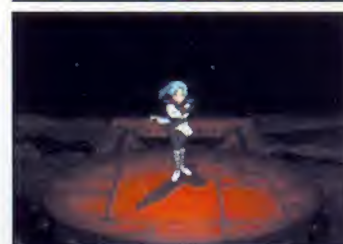
Ce urmează să se întâmple? Mai bine aflați voi singuri, pentru că dorința de aventură și curiozitatea nu pot fi stinse de simple relatări ale unuia care nu a trecut prin experiența unui RPG gen *Final Fantasy VIII* pentru a putea pune în evidență anumite similarități. Ar fi păcat ca un titlu precum *Grandia* să scape celor pasionați de acest gen.

Dr. Pepper

Producător: Game Arts
Distribuitor: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft Romania
Tel: 01-2316769 **Fax:** 01-2316766























Jocul - Zeul Mileniului Trei

Grafica unui joc este primul lucru care ne impresionează, iar efectele speciale au devenit deja o prezență obligatorie pentru orice joc ce se respectă

Efecte speciale - efecte artistice adăugate unei producții video pentru o creștere a calității acesteia prin crearea suspansului, ameliorarea atmosferei sau creșterea impactului pe care îl are scenariul asupra privitorului. Efectele speciale pot varia de la adăugarea unor motive vizuale sau sonore limitate sau mixarea mai multor imagini video până la efecte digitale sofisticate cum ar fi deformarea imaginilor, morphing-ul sau efecte 3D.

Citind această definiție (preluată dintr-unul din site-urile de referință în cultura digitală a zilelor noastre, www.visualfx.com) se observă accentul pus pe rolul efectelor speciale. Prezența lor în filme și jocuri se justifică, astfel, prin nevoia de a adăuga lumii prezentate spectatorului acele elemente care, chiar dacă nu sunt esențiale, ajută la o mai bună imersiune și transformă extraordinar modul de percepție al spectatorului. Într-o exprimare mai puțin pompoasă, putem spune că efectele speciale sunt o componentă importantă a ceea ce formează „sarea și piperul" jocurilor. Putem trăi și fără ele, dar totul ni s-ar părea atunci fără gust...

Iată deci care este subiectul articolului din această lună. După prezentarea elementelor esențiale ale unui motor grafic 3D (partiționarea spațiului, collision detection) și după abordarea unor aspecte mai tehnice (scalabilitate, level of detail), iată-ne ajunși la aspectele mai „frivole" ale muncii de creație a unui joc (n-am vrut să spun că realizarea FX ar fi mai ușoară, ci doar – parcă – mai distractivă... Voi încerca să prezint în continuare principalele tipuri de efecte speciale întâlnite în jocuri, însoțite de precizări privind modalitățile de implementare specifice.







Nu-i așa că arată realist?

Flăcări, fum, explozii

Am grupat toate aceste efecte deoarece sunt asemănătoare din punct de vedere al implementării. Cea mai utilizată tehnică de simulare a flăcărilor este folosirea unor texturi care, afișate unele după celelalte, să dea senzația unui foc care arde. Aceste imagini sunt aplicate pe un plan (un dreptunghi) care este orientat tot timpul către cameră. Practic, reușita simulării depinde în acest caz de realismul texturilor afișate. Datorită ușurinței implementării și a numărului mic de resurse procesor necesare, această tehnică este întâlnită în majoritatea jocurilor 3D.







O altă tehnică de simulare a flăcărilor este folosirea unor particule suprapuse unele peste celelalte a căror mișcare este calculată după formule care simulează mișcarea flăcărilor. Astfel, fiecare din particulele (flăcările) care formează focul este afișată peste celelalte particule, iar poziția particulelor este calculată la fiecare cadru al animației. Efectul este cu atât mai convingător cu cât se afișează mai multe particule (mai multe texturi). Dezavantajul major al acestei tehnici constă în calculele necesare, care trebuie reluate pentru fiecare cadru al animației. Avantajul ei, însă, este eliminarea repetiției care apare în animațiile obișnuite. Această tehnică poate fi ameliorată prin simplificarea formulelor de calcul. Cel mai reușit exemplu de implementare a acestei tehnici o constituie Unreal. În acest joc, exploziile și flăcările sunt generate în timp real folosind o tehnică asemănătoare.

În unele cazuri, cele două tehnici sunt combinate. Astfel,

pentru a mări realismul exploziilor, în *Half Life* se folosesc două planuri perpendiculare pe care sunt afișate texturile de explozie, în timp ce tehnica particulelor este folosită pentru „distrugerea" obiectelor. Evident, în acest caz, particulele nu mai sunt bitmap-uri, ci obiecte 3D de mici dimensiuni.

Pentru simularea fumului se folosesc texturi afișate pe planuri distincte, situate la distanțe relativ mici unele de celelalte. Varianta cea mai simplă presupune repetarea aceleiași texturi, scalarea și modificarea transparenței texturii dând efectul de „pierdere în depărtare" a fumului. Pentru a crea o simulare mai apropiată de realitate se pot folosi mai multe texturi și se pot complica „formulele de legătură" între planurile care formează dâra de fum.

Efectele „optice": reflexia și refracția

Această clasă de efecte speciale se bazează pe folosirea legilor fizicii pentru a crea efecte optice asupra unor elemente ale lumii jocului.

Reflexia constă în desenarea pe suprafața unui obiect a unei imagini care să dea impresia că obiectul reflectă mediul înconjurător.

Cea mai simplă metodă de implementare a reflexiei poartă numele de environment mapping. Aceasta constă în aplicarea a două texturi peste obiectul reflectant : textura de bază, care stabilește materialul din care este alcătuit obiectul și textura de mediu. Textura de mediu este o textură care simulează reflecția; ea este predefinită și se obține cel mai ușor prin randarea celor șase „puncte de vedere" principale ale obiectului, rezultatul randarilor (cele șase imagini) fiind compus ulterior într-o singură textură.

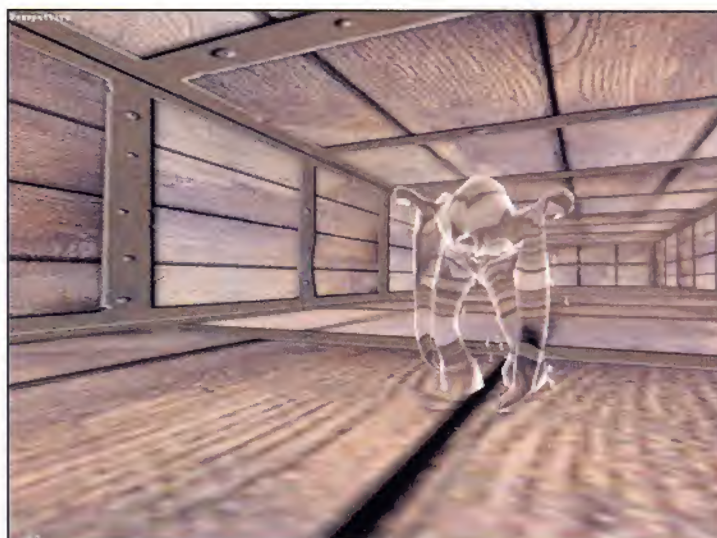
Dezavantajul principal al acestei metode constă în faptul că textura nu se modifică în funcție de mediu. Astfel, dacă jucătorul se află în fața unei sfere în care vede reflecția camerei în care se află, el nu se va putea vedea pe el însuși (folosirea environment mapping nu satisface cerințele necesare unei oglinzi). Avantajul principal al metodei constă în ușurința implementării ei și în consumul mic de resurse (textura fiind predefinită, „efortul" computerului constă doar în afișarea texturii); în plus, efectul este destul de convingător...

O metodă mult mai apropiată de realitate este folosirea ca textură de mediu, în locul unei imagini predefinite, a imaginii pe care o vede obiectul când se uită spre jucător (spre cameră). Folosind această metodă, textura de mediu este generată în timp real, prin randarea scenei în care se află jucătorul din punctul de observație situat în centrul obiectului. Astfel, textura de mediu este generată din nou pentru fiecare deplasare a jucătorului, constituind un calcul suplimentar.

Acesta este de fapt principalul dezavantaj al metodei, ea presupunând o randare suplimentară a scenei pentru fiecare obiect reflectant (ca să nu mai vorbim de calculele complicate de creare a reflexiilor multiple – o sferă care se reflectă în altă sferă care se reflectă în alta sferă care se reflectă... Evident, realismul acestei metode este mult mai mare decât al environment mapping, efectul vizual fiind cu mult mai spectaculos.

O aplicație particulară a reflecției o constituie oglinzile. Ele sunt un caz particular de obiect reflectant, fiind în general plane. Implementarea lor este o simplificare a metodei propuse anterior, în sensul că pentru texturarea oglinzii se folosește o singură textură – textura de mediu.

Refracția constă în deformarea imaginii obiectelor ca urmare a fenomenului optic









Oglinda privită din mai multe unghiuri











O mică secvență gen Predator realizabilă cu ajutorul tehnicii de refracție

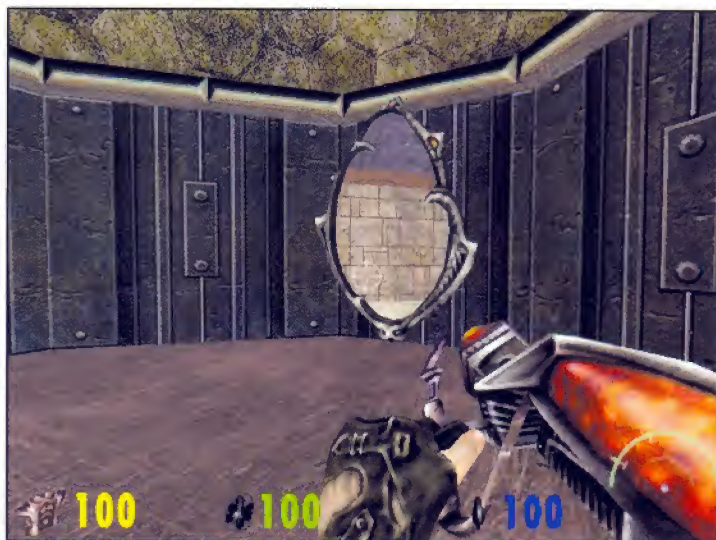
cunoscut (în general în apă sau în fronturi de aer).

Implementarea refracției se face prin generarea unei texturi de mediu aplicată obiectului pe care se produce refracția. Textura de mediu se obține prin randarea scenei din punctul de observație al jucătorului, dar, atenție, fără a include și obiectul. Partea din imaginea rezultată care s-ar fi suprapus peste obiectul „refractant" se folosește ca textură, calculând coordonatele de mapare după formulele de refracție din orice carte de fizică.

Un efect special „rezultat" din implementarea tehnicilor de reflecție și refracție este simularea apei. O apă foarte realistă se poate obține folosind efectele de reflexie și refracție pe o suprafață care se deformează ca suprafața unei ape. „Valurile" necesare pot fi obținute folosind funcții trigonometrice; prin compunerea funcțiilor se pot obține efectele de ciocnire a valurilor.

Un alt efect optic interesant este folosirea portalilor (a teleportoarelor). În acest caz, un portal este (nu uitați că vorbim despre efecte speciale !) o suprafață pe care se vede imaginea unei alte zone a jocului; la trecerea jucătorului prin portal, el va ajunge în acea zonă.

Metoda de implementare este foarte simpla: suprafața - portal va fi texturată cu o textură obținută prin randarea zonei-țintă. Altfel spus, mai întâi se randeaza zona-țintă, apoi se texturează poligoanele care formează portalul. Această operație se reia la fiecare frame; din acest motiv efectul vizual al portalilor este mare consumator de resurse.





Efectul este asemănător unor oglinzi, dar...





Se poate observa foarte ușor efectul pe care îl produce mișcarea valurilor.

Efectele de deformare: morphing și metaballs

Evident, efectele de deformare se bazează pe schimbarea formei obiectelor, deci pe modificarea numărului vertex-ilor sau a poziției acestora în spațiu.

Morphing-ul este tranziția unui obiect tridimensional de la o forma inițială la o forma finală, tranziție care se face uniform și continuu, asemenea unei metamorfoze.

Cea mai uzuală metodă de implementare a morphing-ului presupune că forma inițială și cea finală a obiectului au același număr de vertex-i. Astfel, pentru trecerea de la forma inițială la cea finală se schimbă coordonatele vertex-ilor – se interpolează, de fapt, în timp, poziția vertex-ilor. Să presupunem că la momentul inițial, t0, toți cei n vertex-i au pozițiile xi0, yi0 și zi0 (i=1..n). La momentul final, t1, vertex-ii vor avea pozițiile xi1,yi1 și zi1. Fiecare vertex se deplasează cu viteza constantă între pozițiile xi0, yi0, zi0 și xi1,yi1,zi1, astfel încât transformarea este uniformă și continuă.

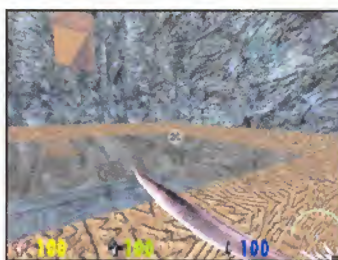
Dezavantajele acestei metode sunt evidente. Mai întâi, legătura între poziția inițială și cea finală a aceluiași vertex trebuie să fie atent făcută, pentru a evita transformările haotice (în cursul cărora obiectul ar ajunge să semene cu o pernă de ace). Apoi, metoda trebuie puțin modificată pentru a permite transformări substanțiale de formă, prin introducerea unor puncte intermediare. Dacă morphing-ul de la un cub la o sferă nu ridică

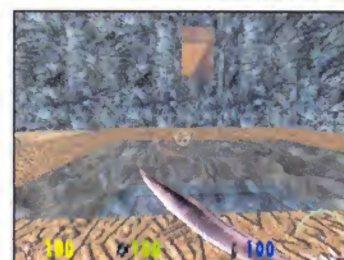
probleme, fără existența unor forme intermediare nu se poate face un morphing „estetic" între un personaj umanoid și o insectă, de exemplu.

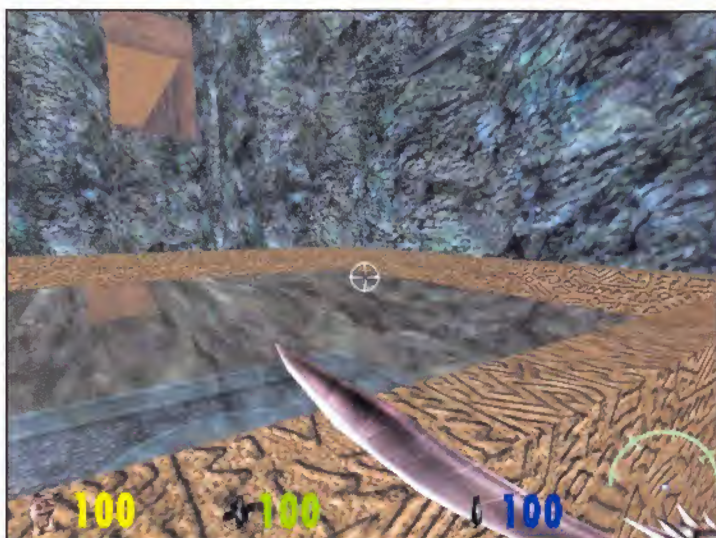
Un alt exemplu elocvent al limitărilor morphing-ului îl dă un joc celebru – *Quake*. Aici, animația personajelor se bazează pe morphing. În multiplayer se poate observa foarte bine cum, atunci când ceilalți jucători se uită în sus sau în jos, se rotește tot corpul personajului, și nu numai capul și/sau arma. Acest lucru se întâmplă fiindcă morphing-ul nu permite animații separate pentru porțiuni ale unui obiect, el tratând obiectul în întregime.

Tehnica metaballs simulează efectul forțelor de atracție ce apar la suprafața unor obiecte 3D. La o distanță suficient de mică, obiectele apropiate se unesc într-un singur corp. Efectul vizual seamănă cu mișcarea și contopirea unor picături de mercur.

Implementarea metaballs se bazează pe calculul unei funcții în fiecare punct al spațiului tridimensional în care se deplasează obiectele-metaballs. Această funcție (în general distanța dintre centrele metaball-urilor) este folosită pentru a genera o suprafață în spațiul 3D care să aproximeze mulțimea punctelor care satisfac aceeași condiție. Această suprafață este corpul complex rezultat din „unirea" metaball-urilor. Generarea propriu-zisă a suprafeței se face folosind un set de mesh-uri predefinite numite marching-cubes. Aceste mesh-uri aproximează fragmente mici de suprafață precalculate pentru anumite seturi de valori extreme ale funcției. Metoda seamănă cu rezolvarea unui puzzle - avem piesele (marching cubes) și trebuie să construim cu ele imaginea tridimensională a unei funcții.







Avantajele acestei implementări a tehnicii metaballs sunt următoarele : generează un mesh independent la fiecare cadru al animației, nu necesită obiect inițial și obiect final, nu necesită un număr constant de vertex-i sau de poligoane.

Efectele speciale sunt un subiect care a atras întotdeauna foarte mult atenția oamenilor. Sperăm că prin aceste material am eliminat câteva din semnele de întrebare ce planau asupra modului de realizare a acestora. Această rubrică și-a propus să vă prezinte câteva din tainele producerii unui joc, iar dacă acest obiectiv a fost atins, voi, cititorii, decideți. Așteptăm deci, părerile voastre precum și propunerile pentru viitoare subiecte ale rubricii pe adresa redacției - level@chip.ro.

Claude














o secvență foarte sugestivă de metaballs

Star Wars Yoda's Challenge

Forța fie cu mintea ta!

Gama de jocuri chitite pe edutainment produse de **Lucas Learning** pare nelimitată. Ceea ce nici nu ar trebui să ne mire, având în vedere tema suculentă din care derivă toate aceste jocuri: Războiul Stelelor. De data aceasta este vorba de un CD a cărui idee centrală este inițierea. A celor mici, bineînțeles, dar de către marele maestru Jedi, mititelul Yoda.

De fapt, pachetul *Yoda's Challenge* este un Activity Centre, care adună în conținutul său mai multe feluri de probe ce trebuie trecute de tânărul pretendent la titlul de maestru Jedi. Ei bine, toate aceste încercări exersează diverse abilități ale copilului, unele legate de folosirea calculatorului.

Treptele inițierii ...

... sunt în număr de șase. Prima dintre acestea este o cursă între Jar Jar și Regina Amidala, pe care trebuie să o câștigi când cu ciudatul locuitor al apelor planetei Naboo, când cu stăpâna peste uscatul acestei planete. Deși la început pare simplă, constând numai în indicarea cu mouse-ul a variantelor de drum ce trebuie alese de concurentul propriu pentru a ajunge cât mai repede la finish, cursa este până la urmă suficient de complicată. Pentru că nu este vorba de o cursă între pedeștri, în care Jar Jar își suflecă urechile iar Regina Amidala își prinde poalele-n brâu și, tinte nene, o tulesc amândoi cu scântei la călcâie până la linia de final. Nu, cei doi călăresc câte un animal, specific locurilor în care-și duc viața – Jar Jar călărește un biped de mlaștină, iar Regina Amidala un fel de felină, obișnuită mai mult cu zonele uscate și stâncoase. De aceea, fiecare din aceste animale este avantajat de un anume tip de relief, și de acest fapt trebuie să ții cont atunci când alegi traseul pe care urmează să se deplaseze pe parcursul cursei. Remarc aici excelentul comentariu al cursei, ce se aude în permanență pe timpul desfășurării acesteia; senzația de „pe viu" pe care mi-a oferit-o se datorează adecvării acestui comentariu cu momentele întrecerii (chiar cu observații de genul „iată, Regina Amidala trece acum în frunte!"), și vioiciunii comentatorului, dublată de scăzuta repetitivitate a frazelor.

O altă probă în drumul spre inițierea în arta maeștrilor Jedi este cea a prinderii în capcană a roboților de război ai Federației Comerciale rămași prin pădurile planetei Naboo după înlăturarea blocadei. Bine, capcanele sunt mai mult sau mai puțin haioase – un pod de frunze, o ditamai punga cu apă ce se varsă în capul robotului împingându-l într-o prăpastie, un arc ce aruncă o sferă încărcată electrostatic ce defectează circuitele robotului etc. Partea cea mai interesantă este, însă, felul în care se declanșează aceste capcane. Jar Jar anunță apropierea robotului de război bătând un anumit ritm într-o tobă. Tu trebuie să imiți ritmul respectiv în momentul în care robotul se află în raza de acțiune a capcanei. Dacă reușești, aceasta își va face datoria – o bestiuță mecanică mai puțin pe Naboo. Pentru complicarea lucrurilor, trebuie să sesizezi în care din trei tobe diferite a bătut Jar Jar, și pe aceea să o folosești la rândul tău. Mai mult, un fel de ciocănitoare (la extratereștri toate sunt „un fel de") bate constant tactul, deci și tu va trebui la rândul tău să-ți încadrezi bătăile de tobă în acesta. Excelentă modalitate de a familiariza un copil cu ritmul, dar mai ales cu necesitatea păstrării sale constante.





Mic, dar rotund

Mă opresc aici din prezentarea celor șase probe ale desăvârșirii Jedi. Că este vorba de explorarea unei peșteri gungane, de programarea memoriei lui C-3PO, de a cânta la improvizație cu o trupă de extratereștri sau de a repara calculatorul Reginei, toate acestea sunt cel puțin la fel de interesante și utile pentru cei mici precum cele descrise mai sus. Motivele pentru care Yoda's Challenge se dovedește folositor întru dezvoltarea minților celor mici sunt succint expuse chiar de producători. Yoda's Challenge ajută la: gândirea critică, îndemânare muzicală, citirea hărților, orientare în spațiu, ritm, citire, planificare, vocabular, construcția de modele, geometrie. Iată deci că nu este vorba numai de Yoda atunci când folosesc cuvintele „mic, dar rotund", ci și de acest CD, pe care alături de excelente animații și de o muzică inspirată și plăcută, se află atâtea exerciții interesante pentru mintea unui copil, ale căror aplicații practice se vor regăsi poate în evoluția școlară a acestuia.

Marius Ghinea

Producător:
Lucas Learning
Ofertant:
Ubisoft Romania
Tel: 01-2316769

Techno eJay 2

Muzica electronică în stare pură

Numărul trecut al revistei noastre conținea o scurtă prezentare a *Dance eJay-ului 2*, unul dintre cele mai populare soft-uri de mixat muzică existente pe piață. Dovada succesului acestui produs este apariția la aproximativ o jumătate de an a unui „add-on" denumit *Techno eJay 2*. Acesta din urmă vine cu propriul set de sample-uri și facilități, însă este compatibil cu toate Sample Kit-urile apărute până la acea dată, iar dacă aveți instalat și *Dance eJay 2* va prelua și sunetele acestuia.

Celor deja obișnuiți cu produsele *eJay* interfața li se va părea extrem de familiară (practic aceeași cu cea din *Dance 2*). *Techno eJay* este la rândul său un mixaj, între *Dance eJay 2* și *Rave eJay*. Sunt prezente cele 16 canale pentru amplasarea sample-urilor și studioul de efecte în care ne putem prelucra liniile melodice, elemente preluate de la Dance. De asemenea vom întâlni o versiune îmbunătățită a Hyper Generatorului din *Rave eJay* care va permite realizarea a patru sample-uri simultan și în care biblioteca de sunete s-a mărit considerabil ajungând undeva în dreptul cifrei de 500.

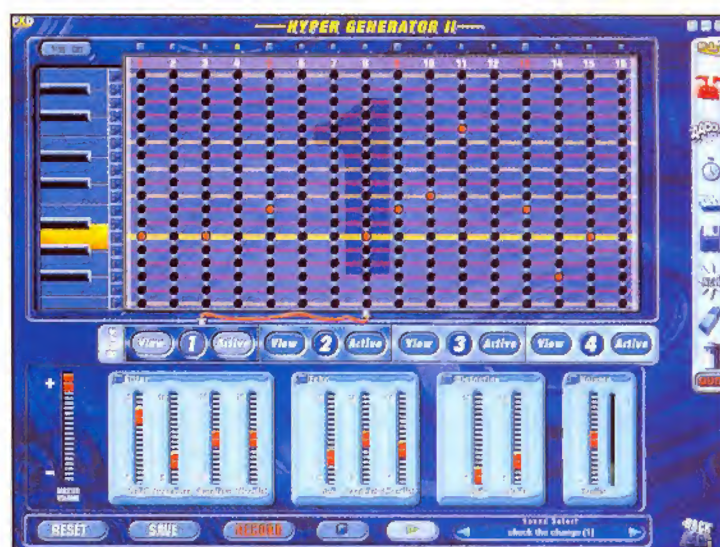
Un posibil final?

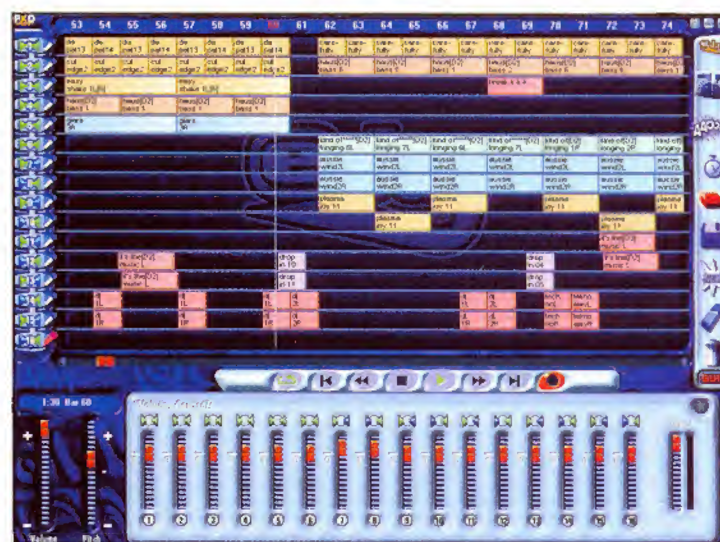
Bineînțeles că *Techno eJay 2* vine și el cu noutățile sale, pe lângă obișnuitele sample-uri noi. Iar elementul de marcă în acest domeniu este time streching-ul, extrem de util. Produsele *eJay* au permis întotdeauna importul de fișiere .wav, inclusiv permutarea sample-urilor de la un soft eJay la celălalt. Din păcate, tempo-ul și lungimea acestor importuri nu se potriveau întotdeauna așa cum am fi dorit-o. Time streching-ul din *Techno eJay* ne permite să ajustăm lungimea și bpm-ul unui sunet pentru o încadrare perfectă în cadrul melodiei. La rândul său *Techno eJay* vine pe piață împreună cu CD-uri de sunete pentru aceia care termină relativ rapid biblioteca și așa foarte bogată a programului.

Se pare că acesta va fi ultimul produs PXD dedicat mixajului de muzică, sper să mă înșel totuși. De curând firma germană a anunțat că, în același mod ușor de utilizat, vor realiza programe cu ajutorul cărora noi ne vom putea crea propriile, nu melodii, ci jocuri.

Claude









Producător: PXD MusicSoft
Ofertant: Best Computers
Tel. 01-3147698
Fax. 01-3147699

Guillemot Ferrari Force Feedback Racing Wheel

Guillemot este o firmă de marcă în domeniul accesoriilor periferice, demonstrând cu apariția fiecărui produs acest lucru. Guillemot Ferrari Force Feedback Racing Wheel este un volan de excepție care a ajuns în laboratorul de testare în această lună. Modelul este unul deosebit, care a depășit cu mult așteptările în jocurile testate. Dar să vedem practic despre ce este vorba.

Producătorii au folosit la acest volan un design de ultimă oră, având o îmbinare aproape perfectă a liniilor. Mărimea volanului este medie, aceast fapt contribuind la o atenuare a oboselii într-un joc care are o durată mai îndelungată. Gripul volanului este de asemenea foarte bun, acesta fiind acoperit cu o dublă textură de cauciuc. Forma ergonomică oferă un confort maxim, indiferent de mărimea mâinilor. Chiar și materialul care acoperă volanul este resimțit într-un mod plăcut, fiind o plăcere la condus.



Volanul prezintă în partea stângă un POV optdirecțional, cu ajutorul căruia se poate schimba unghiul de vizualizare în timpul jocului. În partea dreaptă găsim un buton asemănător cu un Hat 4-direcțional. Alături de acestea două mai sunt prezente patru butoane destinate unor acțiuni rapide. Funcționalitatea volanului este furnizată de cantitatea de butoane și de dispunerea lor inteligentă.

Un atu al acestui volan de la Guillemot este schimbătorul de viteze, care este dual. În funcție de preferințe, jucătorii au la dispoziție cele două variante: fie un schimbător clasic, situat în partea dreaptă, unde mișcarea este similară cu cea a unuia obișnuit, fie un schimbător de formula 1. Cele patru butoane situate sub volan pot fi programate pentru această funcție. Bineînțeles că fiecare variantă are avantajele și dezavantajele sale, dar din fericire aveți de unde alege. Toate aceste facilități sunt destinate obținerii unor senzații cât mai apropiate de realitate, conferind jucătorului un sentiment inedit.



Instalarea se efectuează cu ajutorul CD-ului din interiorul pachetului. Fiind un model plug & play, este detectat imediat cum se conectează, lucru care se întâmplă bineînteles sub Windows. Manualul este multilingual, din nefericire nu găsim în el răspunsuri la anumite probleme. Din fericire, nu au fost apărut surprize neplăcute pe parcurs. După instalare, se pot configura butoanele în funcție de preferințe cu ajutorul software-ului ușor de folosit de pe CD. Se pot salva aceste preferințe de la un caz la altul.

Punctul forte al Guillemot Ferrari Force Feedback Racing Wheel este, bineînțeles, efectul de force feedback. Acesta este realizat de către un motor de aproximativ 1,5 kg, care este capabil să reproducă până la aproximativ 27 de efecte realiste, care sunt și ele ajustabile. Acestea conferă o experiență deosebită într-o varietate de jocuri de mașini care sunt prezente la ora actuală pe piață.

Force feedback-ul folosit de acest volan beneficiază de ultima tehnologie de la Immersion I-Force 2.0. Acesta înseamnă în mare o putere sporită și o posibilitate mult mai mare de eșantionare a efectelor.

Testat cu jocul NSF Porsche 2000, volanul s-a comportat într-un mod surprinzător de plăcut. Încă de la pornire am simțit efectele motoarelor care generează niște forțe incredibile. În curbe efectul este și mai accentuat, ca să nu mai vorbim de senzațiile resimțite atunci când mașina s-a răsturnat. Acestea au fost pur și simplu incredibile. Volanul s-a comportat la fel de bine și în alte simulatoare de mașini, cum ar fi: Sports Car GT, Virtual Rally, LeMans, Rally Masters, F1 2000.

Modul de prindere este unul mai deosebit, alcătuit din două cleme alături de două ventuze. Este foarte stabil la

acțiuni chiar și mai bruște.

Baza pedalelor este mare, conferind stabilitate. Cele două pedale propriu-zise sunt susținute de niște arcuri puternice, care opun o rezistență mare la acțiune.

Cerințele minime de sistem sunt minime, începând de la un obișnuit calculator Pentium. Conectarea se realizează printr-un port serial, sub Windows 95 sau unul USB, în cazul în care aveți acest port și este instalat sistemul de operare Windows 98. De asemenea aveți nevoie de DirectX 5.0 sau o versiune mai nouă a acestuia, pentru ca totul să funcționeze.

Privind acest produs ca un întreg, putem spune că merită a fi cumpărat dacă se ia în considerare și force-feedback-ul. Prețul este rezonabil, iar volanul are o calitate deosebită, deservind în totalitate simbolul Ferrari.

Guillemot a creat un produs de calitate care adaugă un plus de adrenalină la cursele nebune, indiferent dacă este vorba de o cursă de mașini sau de un simulator de avioane. Senzațiile obținute în timpul jocurilor furnizează energie pentru nenumărate ore de joc. Pentru orice fani ai simulatoarelor de mașini, mai ales pentru cei dedicați acestor jocuri, modelul de la Guillemot este soluția ideală. Fiind capabil să producă multe efecte realiste în forță este unul din cele mai confortabile volane la ora actuală.

DRWARP



Producător: Guillemot
Distribuitor: UbiSoft România
Telefon: 01 - 2316769
Fax: 01 - 2316766
Preț: 115 USD (fără TVA)

Compact Racing Wheel

Volanul Compact Racing Wheel de la Guillemot reprezintă echivalentul modelului Racing Wheel prezentat în numărul anterior al revistei, diferența constând în faptul că acesta este destinat în exclusivitate jucătorilor de PlayStation. Volanul are toate caracteristicile unui model obișnuit, cu toate acestea sunt prezente însă și câteva modificări. Cel mai important aspect este acela al mărimii. La acest capitol, volanul, care deși poartă numele de Compact Racing Wheel, deține un mare minus. Prețul are și el un cuvânt greu de spus, acest lucru compensând minusul de mai sus. Cu toate acestea, dimensiunile sunt pur și simplu prea mici pentru un utilizator obișnuit. Sincer, cred că volanul a fost construit în vederea folosirii de către gameri mai puțin vârstnici. Nu mai vorbim de acei jucători care sunt dedicați raliurilor, pentru care acest model nu este prea indicat, deoarece concentrarea este prea mare în timpul raliurilor, după un timp mai îndelungat intervenind nedorita oboseală. Cursa destul de mare a mișcării amplifică din păcate acest lucru.

Din punct de vedere al configurării, pe volan sunt prezente un D-pad optdirecțional și opt butoane, patru dintre ele fiind destinate acțiunilor rapide. Alte trei butoane sunt destinate unor acțiuni cum ar fi: start, selectarea opțiunilor din meniuri precum și pentru setarea celor trei moduri: Digital, Analog și Negcon.

Sistemul de prindere este unul destul de sumar, dar cu toate acestea are o eficiență ridicată. Manualul, la rândul lui cam subțirel este tradus în patru limbi. Din păcate, nu găsim aici date despre troubleshooting. Instalarea se face simplu, ca la orice produs de PlayStation.

În ceea ce privește baza pedalelor, aceasta este foarte mică, neavând stabilitatea necesară unor mișcări mai bruște. Acest neajuns poate fi remediat din fericire prin sprijinirea acesteia de o bază mai mare și mai solidă. Pedalele sunt și ele extrem de mici, toată această platformă fiind considerată chiar și de producători un mini-model. Mini-pedalele sunt folosite pentru mișcări progresive de accelerare și frânare. Cu toate neajunsurile de mai sus, în jocurile de raliu pentru PlayStation , Compact Racing Wheel s-a comportat bine, răspunzând prompt la toate mișcările. Vitezele se pot schimba cu ajutorul manetelor de sub volan, care sunt asemănătoare cu cele de la mașinile Ferrari. Nu există un schimbător obișnuit, în genul celor obișnuite. Nu există nici efectul de force-feedback, acest lucru reprezentând după mărime cel mai mare dezavantaj al acestui model. Gripul este destul de bun, în ciuda lipsei unei texturi de cauciuc pe suprafața volanului. Dacă sunteți nerăbdători, puteți încerca acest model, însă nu pentru foarte mult timp, deoarece există tendința de oboseală. Pentru cei mai tineri dintre voi, acest volan este totuși recomandat, deschizându-vă gustul pentru jocurile specifice de raliu sau F1, unde senzația obținută cu un accesoriu de genul volanelor este mult mai mare.



DRWARP

Producător: Guillemot
Distribuitor: UbiSoft România
Telefon: 01 - 2316769
Fax: 01 - 2316766
Preț: 32 USD (fără TVA)

Test de plăci video

Luna aceasta au ajuns în laboratorul de testare mai multe plăci video decât eram obișnuiți până acum. Acest lucru este favorabil cititorilor noștri, deoarece aceștia vor deține mai multe date care îi vor ajuta să aleagă între diversele componente prezente pe piață, în vederea obținerii unui sistem cât mai performant. Plăcile video testate acoperă o gamă destul de largă de modele, începând cu cele de 16 MB și ajungând până la generațiile de ultimă oră, dotate cu binecunoscutul GeForce 256. Ultimele reprezintă desigur un „briliant" în echiparea oricărui calculator pentru gameri. Din păcate, în ciuda performanțelor foarte bune, prețul este mult prea mare chiar și pentru mulți care nu se prea uită la bani, atunci când este vorba de un sistem foarte performant. Un test cu acceleratoare mai puțin scumpe, respectiv modele de 8 MB și 16 MB va fi realizat într-unul din numerele viitoare, pentru a acoperi toată piața de modele.

Sistemul de test a fost echipat cu un procesor AMD K 7 la o frecvență de 700 MHz. Placa de bază de test a fost o Soltek 77 KV cu chipset Via KX 133, iar pe acest sistem au fost instalați 128 MB RAM de memorie PC 100. La acest capitol se remarcă o îmbunătățire față de luna precedentă, unde sistemul de test era „doar" un PIII la 550 MHz. Din acest punct de vedere este însă nevoie de un „motor" cât mai puternic, în ciuda configurațiilor mai mult sau mai puțin medii deținute de voi. Un procesor cât mai puternic alături de cât mai multă memorie instalată pe placa de bază vor „stoarce" și ultimul cadru din cea mai „nervoasă" placă video.

Driverele folosite de noi au fost cele ale producătorilor, prezente în cutiile produselor, astfel că se pot obține valori diferite folosind ultimele apariții în acest domeniu.

În principiu, acceleratoarele grafice au fost testate cu mai multe programe și jocuri speciale. S-a început cu binecunoscutul 3D Mark 2000, după care s-a continuat cu testele din jocurile Quake III și Expendable. Trebuie menționate aici câteva detalii. În Quake III a fost testat nivelul timedemo1. În rezoluțiile 800 x 600 x 16 bit și 1024 x 768 x 16 bit s-au folosit setările cele mai rapide. În 1024 x 768 x 32 bit s-au folosit în schimb setările pentru cea mai bună calitate a imaginii. În ceea ce privește jocul Expendable, s-a testat numai în rezoluția 1024 x 768 respectiv în 16 și 32 bit. Pentru prima oară am testat pentru voi plăcile și în jocurile Unreal Tournament și Test Drive 6. În Unreal Tournament cea mai mică rezoluție pentru test a fost 800 x 600 x 16 bit, ajungându-se până la 1024 x 768 x 32 bit, iar în Test Drive 6 de asemenea. Dar să vedem cum s-a comportat fiecare accelerator grafic individual.

LeadTek WinFast S320 II TNT2 Pro 16

Este prima placă TNT2 16 pe care am avut-o în test. Instalarea plăcii video a decurs normal iar software-ul care însoțește placa prezintă și o opțiune de overclocking. Placa funcționează la o frecvență de ceas ceva mai ridicată față de specificațiile NVIDIA standard, respectiv



150 MHz și 125MHz. Acest lucru duce la o creștere de viteză de aproximativ 3 % în Quake III, precum și în 3D Mark. Din păcate această diferență de 3 % nu este sesizabilă în jocuri. Procesului de overclocking îi vine mult în ajutor și coolerul de pe placă, care reduce mult din surplusul de căldură. Deși multe acceleratoare vin din fabricație cu un soft care permite overclockingul, nu este recomandat efectuarea acestui lucru, decât pentru utilizatorii care sunt mai mult sau mai puțin specialiști în domeniu.

În 3D Mark 2000 într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit, s-a obținut o notă de 2950. Am continuat cu Quake III Test



v.1.08, unde într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit placa a atins performanța de 74.9 fps iar într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit 63.2 fps. Având setată cea mai bună calitate a imaginii, în 1024 x 768 x 32 bit s-au obținut 28.2 fps. În jocul Expendable, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 41.54 fps, iar într-o adâncimea de culoare de 32 bit 35.62 fps. În Unreal Tournament la o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 50.86 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 49.29 fps iar în 1024 x 768 x 32 bit 40.93 fps. În Test Drive 6 la o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 51 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 45 fps iar în 1024 x 768 x 32 bit 30 fps.

Graphics Controller: TNT 2
Display Memory: 16 MB High Speed Memory
Refresh (Vertical): 60 Hz ~ 200 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 300 MHz RAMDAC
Memory Speed: 150 MHz
Processor Speed: 142 MHz
AGP: 4 X / 2 X
Extra: N / A
Producător: Leadtek
Distribuitor: Best Computers
Telefon: 01 - 3147698
Fax: 01 - 3147699
Preț: 95.2 USD (fără TVA)

Voodoo III 2000

Am inclus în testele noastre și binecunoscutele acceleratoare de la 3Dfx, Voodoo III 2000 și Voodoo III 3000. Voodoo III 2000 prezintă un accelerator 128-bit atât 2D cât și 3D. Procesorul efectuează



până 6 mil triunghiuri pe secundă iar placa suportă rezoluții de până la 2048 x 1536. De asemenea mai suportă DirectX, Glide și OpenGL, Alpha-Blending, Single Pass, Single Cycle, Bump Mapping Single Pass, Single Cycle Trilinear MIP-Mapping. Overclocking-ul se poate realiza până la 183 MHz.

În ceea ce privește testele propriu-zise, acestea nu s-au efectuat pentru adâncimi de culoare de 32 bit, acest mod nefiind suportat de plăcile Voodoo.

În 3D Mark 2000 într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit, s-a obținut o notă de 2207. Am continuat cu Quake III Test v.1.08. unde într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit placa a atins performanța de 66 fps iar într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit 45.7 fps. În jocul Expendable, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 46.42 fps. În Unreal Tournament la o



rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 51.38 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 39.09.În jocul Test Drive 6 nu au fost efectuate teste.

Graphics Controller: 3Dfx
Display Memory: 16 MB High Speed Memory SDRAM
Refresh (Vertical): 60 Hz ~ 200 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 300 MHz RAMDAC
Memory Speed: 143 MHz
Processor Speed: 143 MHz
AGP: 2 X
Extra: N / A

Producător: 3dfx
Distribuitor: K-Tech Electronics
Telefon: 01 - 2217343
Fax: 01 - 2222036
Preț: 101 USD (fără TVA)

Voodoo III 3000

Acest accelerator este succesorul modelului Voodoo III 2000. Procesorul efectuează până la 7 mil de triunghiuri pe secundă. Rezoluția maximă suportată este de până la 2046 x 1536. În ceea de privește modul 2D, Voodoo III



3000 este una din cele mai rapide plăci la ora actuală. Dar pentru gameri acest lucru este mai puțin important. Ca și modelul precedent, placa suportă DirectX, Glide și OpenGL, Alpha-Blending, Single Pass, Single Cycle Bump Mapping Single Pass, Single Cycle, Trilinear MIP-Mapping, Programable Fog Tables, Sub-Pixel, Sub-Texel Corection, Gouraud shading. Acestei plăci i se poate face un overclocking maxim până la 192 MHz, deși este recomandată o valoare în jurul a 183 MHz.

În ceea ce privește adâncimea de culoare de 32 bit, testele nu s-au efectuat, nici Voodoo III 3000 nesuportând acest mod. În 3D Mark 2000 într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit, s-a obținut o notă de 2376. Am continuat cu Quake III Test v.1.08. unde într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit placa a atins performanța de 72 fps iar într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit 53.3 fps. În jocul Expendable, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 48.02. În Unreal Tournament la o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 55.8 fps, iar în 1024 x 768 x 16 bit 44 fps. În Test Drive 6 nu s-au efectuat teste.

Graphics Controller: 3Dfx
Display Memory: 16 MB High Speed Memory SDRAM
Refresh (Vertical): 60 Hz ~ 200 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 350 MHz RAMDAC
Memory Speed: 166 MHz
Processor Speed: 166 MHz
AGP: 2 X
Extra: TV Out
Producător: 3dfx
Distribuitor: K-Tech Electronics
Telefon: 01 - 2217343
Fax: 01 - 2222036
Preț: 136 USD (fără TVA)

LeadTek WinFast S320 II TNT2 Pro 32

Fiind prima prima placă video de acest gen testată, trebuie menționată tehnologia de 0.22 microni de care beneficiază noile TNT 2 Pro de la NVIDIA. Calitatea imaginii este superioară față de cea a altor TNT 2-uri. Acest fapt se datorează unui chipset de filtrare aflat pe ieșirea plăcii de care alte modele TNT 2 nu beneficiază. Posibilitățile de overclocking sunt și ele mari, depășind chiar și variantele Ultra. Sistemul de răcire se realizează



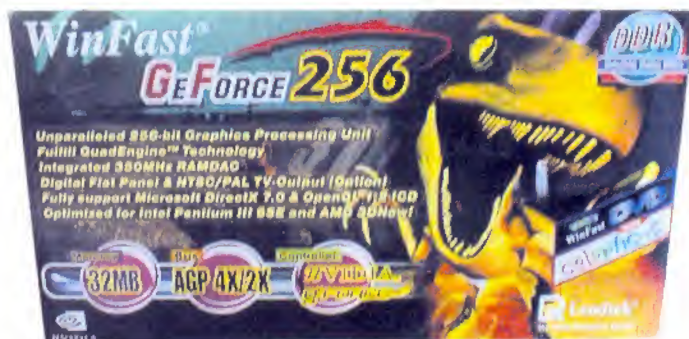
la fel ca la celelalte plăci de acest gen, atât printr-un radiator cât și printr-un ventilator.

În 3D Mark 2000 într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit, s-a obținut o notă de 2962. Am continuat cu Quake III Test v.1.08. unde într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit placa a atins performanța de 75.3 fps iar într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit 63.2 fps. Având setată cea mai bună calitate a imaginii, în 1024 x 768 x 32 bit s-au obținut 28.7 fps. În jocul Expendable, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 46.41 fps, iar într-o adâncimea de culoare de 32 bit 34.86 fps. În Unreal Tournament la o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 51.03 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 49.27 fps iar în 1024 x 768 x 32 bit 41.12 fps. În Test Drive 6 la o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 62 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 57 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 34 fps.

Graphics Controller: TNT 2 Pro
Display Memory: 32 MB High Speed Memory
Refresh (Vertical): 60 Hz ~ 200 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 300 MHz RAMDAC
Memory Speed: 150 MHz
Processor Speed: 142 MHz
AGP: 4 X / 2 X
Bundle: N / A
Extra: N / A



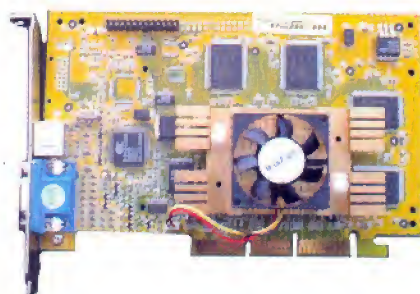
Producător: Leadtek
Distribuitor: Best Computers
Telefon: 01 - 3147698
Fax: 01 - 3147699
Preț: 119.9 USD (fără TVA)



LeadTek WinFast GeForce256 DDR

În ceea ce privește această placă, aici intrăm într-o altă categorie. Modelul include Transform & Lighting hardware, memorie SGRAM și o architectură 256 bit. Chiar dacă scoateți mai multi bani din buzunar, modelul LeadTek WinFast GeForce256 DDR vă oferă un plus de calitate și performanță. Această placă este recomandată mai ales pentru acei gameri care nu suportă nici o sacadare, nici măcar într-o adâncime de culoare de 32 bit. Testând placa, am putut afirma că diferențele de cadre sunt vizibile la rezoluțiile mari. Acest lucru este valabil și la adâncimi mari de culoare. Cu toate acestea, aproape în toate rezoluțiile ea se comportă impecabil. LeadTek WinFast GeForce256 DDR beneficiază de TV Out și de un bundle variat. Ramdacul este la 350 MHz, similar cu modelul LeadTek WinFast GeForce256 DDR, astfel că la partea 2D nu sunt modificări. Din punct de vedere al overclockingului, placa este foarte rezistentă. Sistemul de răcire se realizează atât printr-un radiator cât și printr-un ventilator.

În 3D Mark 2000 într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit, s-a obținut o notă de 4419. Am continuat cu Quake III Test v.1.08. unde într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit placa a atins performanța de 82.5 fps iar într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit 80.6 fps. Având setată cea mai bună calitate a imaginii, în 1024 x 768 x 32 bit s-au obținut 61.3 fps. În jocul Expendable, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 60.7 fps, iar într-o adâncimea de culoare de 32 bit 58.28 fps. În Unreal Tournament la o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 52.57 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 51.61 fps iar în 1024 x 768 x 32 bit 48.89 fps. În Test Drive 6 la o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 76 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 63 fps iar în1024 x 768 x 32 bit 50 fps.



Graphics Controller: GeForce 256
Display Memory: 32 MB High Speed Memory
Refresh (Vertical): 60 Hz ~ 200 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 350 MHz RAMDAC
Memory Speed: 166 MHz
Processor Speed: 120 MHz
AGP: 4 X / 2 X
Bundle: WinFast DVD, Colorific, 3Deep, Web3Dfx, VR Creator
Extra: TV-Out

Producător: Leadtek
Distribuitor: Best Computers
Telefon: 01 - 3147698
Fax: 01 - 3147699
Preț: 261 USD (fără TVA)

Guillemot Maxi Games Xentor 32

Fiind singura placă avută în teste de la binecunoscuta firmă Guillemot, putem afirma faptul că aceasta reprezintă un model mai puțin obișnuit. Procesorul poate efectua până la 9 milioane de triunghiuri pe

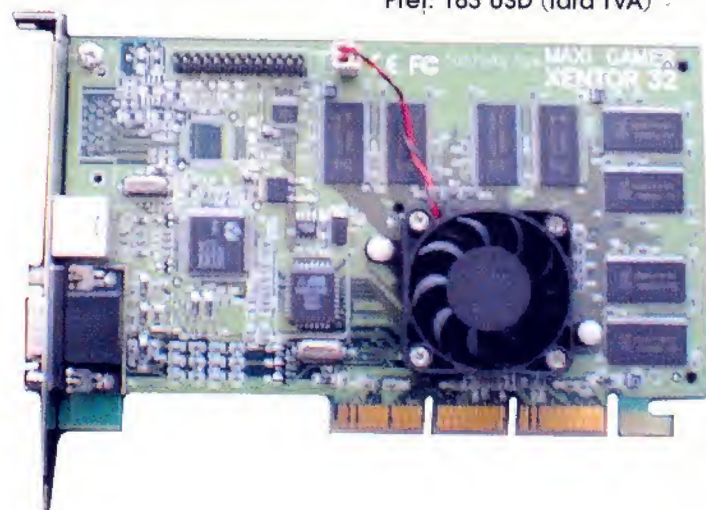


secundă. Viteza de 183 MHz este mai bună decât la alte modele similare, acest lucru resimțindu-se mai ales în jocuri. La capitolul overclocking, placa a rezistat la fel de bine ca și alte modele din aceeași clasă. În ceea ce privește prețul și la acest capitol acceleratorul prezintă o alegere bună, fiind o investiție de viitor pentru orice gamer.

În 3D Mark 2000 într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit, s-a obținut o notă de 3163. Am continuat cu Quake III Test v.1.08. unde într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit placa a atins performanța de 77.5 fps iar într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit 71.5 fps. Având setată cea mai bună calitate a imaginii, în 1024 x 768 x 32 bit s-au obținut 35.5 fps. În jocul Expendable, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 52.77 fps, iar într-o adâncimea de culoare de 32 bit 41.7 fps. În Unreal Tournament la o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 53.97 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 51.63 fps iar în 1024 x 768 x 32 bit 44.33 fps. În Test Drive 6 la o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 77 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 73 fps iar în 1024 x 768 x 32 bit 42 fps.

Graphics Controller: TNT 2
Display Memory: 32 MB High Speed Memory
Refresh (Vertical): 60 Hz ~ 200 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 300 MHz RAMDAC
Memory Speed: 183 MHz
Processor Speed: 150 MHz
AGP: 4 X / 2 X
Bundle: N / A
Extra: TV Out

Producător: Guillemot
Distribuitor: Ubisoft România
Telefon: 01 - 2316769
Fax: 01 - 2316766
Preț: 163 USD (fără TVA)



Rezolvarea problemelor voastre



John din Onești

Ecranele albastre unde apare mesajul „This program has performed an illegal operation" se datorează mai multor cauze. Din nefericire nu mi-ai specificat mai multe detalii, astfel că este destul de greu de speculat cauza fără niște informații mai exacte. Totuși, îți pot recomanda să încerci să verifici anumite lucruri: în primul rând vezi dacă procesorul este setat corect, dacă memoria este setată la viteza FSB-ului specificată, dacă ai făcut vreun overclocking la placa video. Nu în ultimul rând, deși pare stupid, se poate ca să nu îți mai meargă cooler-ul de pe procesor.

Dan Adrian Dăncescu din București

Merge să pun Voodoo III 2000 pe Riva Vanta de 8 MB ?

Nu, în nici un caz. Voodoo 3, spre deosebire de Voodoo 2, integrează pe aceeași placă atât acceleratorul 2D cât și pe cel 3D.

Tocaks Attila din Bistrița

Problemele tale provin de la placa video Voodoo II, care, dacă ai noroc și te grăbești, mai poți primi un preț bunicel, în sensul unui upgrade. Soluția este să schimbi ambele plăci cu una mai performantă. Bineînțeles că vei plăti și o diferență. Caută la cât mai multe firme până vei obține un rezultat satisfăcător. Pentru componente mai vechi este recomandat să mergi la o firmă care poate mai are prin ofertă și acest gen de plăci, deși nu prea cred.

Bădără Cristian Gabriel

„Mi-am propus să îmi cumpăr un P III la 600 MHz. Există un procesor asemănător dar cu un preț mai scăzut?"

Ar fi o variantă de schimb, în care ți-aș recomanda să cumperi un AMD K 7 la 600 MHz. Procesorul este mai ieftin, însă placa de bază este mai scumpă, comparativ cu cea a unui P III. Per total vei ajunge însă cam la același preț. Acum vreo câteva luni era mai rentabil să cumperi un P III, însă acum se pare că se schimbă situația.

Radu Stefăniță din Slobozia

Sistemul tău este într-adevăr depășit (Pentium 150 MHz, 16 MB RAM, 1.2 HDD), mai ales pentru un gamer ca tine. Banii de care dispui (1100 USD) îți ajung pentru a cumpăra un sistem foarte bun. Ți-aș recomanda un: AMD K7 la 6 - 700 MHz sau un Intel PIII la 600 - 733 MHz, 128 MB RAM, un monitor de 17", HDD de 15-17 GB, și în final o placă video GeForce. Un preț mai ieftin îl poți obține la o firmă din București, unde acestea sunt mai scăzute decât în multe locuri din țară. Oricum sunt destule firme care se încadrează în această ofertă, suma de 1100 USD fiind mare pentru un sistem.

Temelie Dragoș din Galați

„Sistemul meu este un Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, o placă video S3 cu 2 MB. Care ar fi cerințele minime la Tomb Raider 4?"

Din fericire, Tomb Raider este un joc care nu are cerințe mari. Singurul lucru la sistemul tău pe care ți l-aș recomanda este un accelerator grafic, cel puțin o Riva Vanta cu 8 sau 16 MB RAM. Procesorul și memoria îți ajung pentru acest joc.

Ghiță Alin din Sibiu

„Pot să îmi cumpăr o configurație de 8 milioane și să îmi meargă cel puțin 50% din jocuri?"

8 milioane înseamnă cam 400 USD. Din fericire îți poți lua o configurație acceptabilă de acești bani, anume: un K6 II la 400 MHz, cu 64 MB RAM, un accelerator video Riva Vanta 16 MB, un HDD de 6 GB și un monitor second hand (din păcate) de 14". Am zis acceptabilă, dar rulează bine aproape toate jocurile în această configurație.

Țăramu Sorin din București

„Dacă îmi achiziționez un Pentium II Mendochino 500 MHz, cu 128 MB RAM și o placă ATI de 8 MB, pot juca jocurile care o să apară anul asta? Sau trebuie neapărat să îmi achiziționez o placă video GeForce256? Sau ar trebui să renunț la 64 MB RAM și să mai pun 100 USD în el?"

Nu este nevoie neapărat de o placă video GeForce 256. Încă este prea scumpă, dar cam în 6 luni estimez o ieftinire mare a acestui model. Totuși aș cumpăra o placă video mai performantă, fără a renunța la memorie. Nu este o diferență mare până la o placă video cu 16 MB. Acuma, sper că nu vrei neapărat o placă ATI, sau dacă da, ia cel puțin un Rage 128 Pro cu 16 MB, dacă nu un MAXX.

Dan din Baia Mare

„Ce configurație este necesară pentru a rula satisfăcător Unreal Tournament ?"

Pentru acest joc ți-aș recomanda o configurație minimă de genul: P II la 350-400 MHz, 64 MB RAM și un accelerator 3D cu 16 MB RAM.

Raul din Deva

„Am următoarea configurație: un K6II la 450 MHz, 64 MB RAM, un accelerator Voodoo II 8 MB, un HDD de 6,4 GB, un CD-ROM 50 x. Ce părere aveți, este performant?"

Sistemul tău este destul de bun, mai puțin placa 3D, unde ar trebui una mai performantă, de genul Riva TNT2 sau Voodoo 3 cu 16 MB.

Bog din Brașov

„Un procesor Mendochino este mai bun decât un AMD K6 II cu 100 MHz mai mult ?"

La un plus de 100 MHz, K6 II depășește un Mendochino, totuși ultimul este ceva mai bun la coprocesor.

DRWARP

Poșta

A mai trecut o lună din viața mea mizeră de șarpe. Eu continui să-mi „târâi" zilele scriind articole și din când în când răspunzând la scrisorile voastre. Hmm...vă pare bine? Nu ar trebui pentru că sunt neiertător și foarte exigent. Probabil că așa ar trebui să fiți și voi atunci când ne scrieți pentru că altfel nu vom ști niciodată care sunt doleanțele și nemulțumirile voastre. Poate că așa vom reuși să facem ca revista noastră să mulțumească pe toată lumea. Așa că...fiți răi, duri și neiertători! Eu sunt pregătit. Voi sunteți?

Wild wild Snake

Ssssssă trecem la sssscrissssssori acum:

Hello Level! Sal'tare!!!

Mă numesc Daniel și vă transmit aceste păreri din Craiova, unde într-o seară de aprilie am început să butonez ca un căpiat această scrisoare. **(Ploua infernal... și eu scriam (ca un căpiat)... la o scrisoare).**

În primul rând vreau să-l informez pe Dr. Pepper **(Auzi, Peppereee....)** că nu sunt certat cu fratele meu, ci dimpotrivă mă înțeleg foarte bine (adică nu ne scoatem ochii) **(Asta e bine. Un sfat pentru voi: aveți-vă ca frații!).**

(Iote și criticile)... Nu se admite ca la o revistă așa de serioasă și bine redactată (bucurați-vă că la Level mă refer) **(Uff...vai, vai...și eu care credeam că vorbești de Gazeta Matematică)** să apară pe date diferite. Dacă anul are 12 luni **(Corect)** ,căci mai multe nu poate avea **(De asemenea...corect)**, revista voastră apare pe 12 date diferite **(Mda... așa este, însă eu cred că nu e o problemă foarte mare că revista apare mai devreme sau mai târziu cu vreo zi sau doua. Și oricum nu este în totalitate vina noastră. Dă și tu vina pe PTTR sau pe cei care distribuie revista că ei sunt de vină! Na... că am găsit și un țap ispășitor).** Hotărâți o dată pe care să apară regulat. **(Regulat vin trenul și autobuzul.... oricum ai primit o explicație înainte care sper să te mulțumească).** Poate că tipografia e de vină **(nope)** dar vreau să mă asigur **(Îți recomand cu cea mai mare căldură Asigurarea Astra)** să nu se mai repete.

Vreau să-l întreb pe K'shu (chisu';chesu') **(Se scrie K'shu și se citește Cristian Cașcaval)** dacă e ceva de capu' lu' Septerra Core **(L-am întrebat eu și a spus că este O.K.)**, căci am numai probleme în achiziționarea versiunii full și nu știu dacă merită efortul **(Merită! Ai încredere în Cașu aka K'shu că știe ce zice)**

Cu admirație, Daniel

Salut Level... (mmm...Bună!)

Vă scriu pentru a nu știu câta oară dar oricum nu v-am mai scris de aproape un an **(Rușine, rușine...ruși ne enervează!).** Știți voi cum este în clasa a VIII-a și nu prea am mai avut timp să vă scriu **(Mda... să zicem că te înțeleg. Oricum o vină recunoscută este pe jumătate iertată).**

Acum să trecem la ale noastre **(Ale mele sau ale tale?).** Din partea mea numai laude. Am să fiu foarte scurt așa că am să trec direct la subiect:

PROPUNERI **(indecente?)**:

- Puneți un poster în revistă **(Cu Pam sau cu mine?)**, nu trebuie să fie neapărat în fiecare lună cum cer unii cititori **(Toată lumea cere da' nimeni nu dă nimic!)**, poate să fie o dată la 2-3 luni **(Vai, dar ce rezonabil ești).** Asta dacă se poate.**(Nu știu a câta oară o spun eu și ceilalți colegi ai mei, dar am să repet. Un poster mai de Doamne ajută ocupă patru pagini de revistă care și așa sunt prea puține. Deci în locul la poster mai bine scriem noi sau voi câte ceva. NU?)**

- Procedați la fel și cu muzica pe care unii o cer **(adică?).** Eu sunt înnebunit după muzică și ma-m **(Ce zici de m-am, sună mai bine, ai ?)** cam săturat de cea de la televizor. Îmi place mai mult cea a lui Claude **(și mie îmi place muzica lui Claude)**, dar cred că a renunțat să mai facă muzică **(Nu a renunțat. Doar că de când este redactor-șef are mai multe obligații și nu prea are timp. Chiar acum câteva zile am ascultat o nouă creație de-a lui numită Here comes the DJ).**

ÎNTREBĂRI: -Care program de făcut muzică este mai bun: Magix sau eJay (Dance 2). **(Șeful meu, respectiv Claude, m-a rugat să îți transmit că Magix este mai bun ca eJay. Așa zice el și eu zic să îl crezi că are ceva experiență în domeniu.)**

P.S.: De ce spuneți voi că trebuie să ai neapărat 64 RAM și la jocurile de 32 MB RAM? Eu am 32 MB RAM și îmi merg toate **(Vrei să spui că îți merge fluent Quake III sau Unreal Tournament într-o rezoluție de kakao, respectiv 73 cu 14?)** jocurile perfect! **(Și eu am avut 16 RAM și îmi mergea NFS , dar până se încărca puteam să fac liniștit o baie cu prietena. Fratele meu, în general noi punem sistemul la care jocul respectiv rulează cel mai fluent, adică fără probleme).** Să știți că și eu țin cu FC Brașov! **(Mă bucur pentru tine. Eu țin cu Steaua!)**

Jump to the next level...
DJ Max din Arad

Salutare Stimabililor... (SSSSServus, măi!)

Greu ajunge revista aici, dar iată că am primit-o **(L-am informat pe domnul Soiu de la distribuție și mi-a spus că o să rezolve problema)**. Ce mult m-am bucurat!

Întrebare de prost **(Ei, nici chiar așa! Hai mai bine să spunem întrebare de neștiutor, OK?)**, da' încă n-am descoperit cum ies din Demo-ul „Bust-a-Move 4" (Exit Game). Nu am găsit nicăieri o cale de ieșire. **(Încearcă Alt-F4... poate o să meargă, dacă nu încearcă un reset la cald, să nu fiarbă engine-ul)**.

Printre aniversări, concerte (de care n-am parte, din păcate) **(Și... de ce nu ai parte de acestea, mă rog?)** școala și goana după bani, îmi mai fac ceva timp și pentru PC și mașini. **(HOPA... devine interesant. O pasionată de mașini... just like me! ... marry me, beibi!)**

(În legătură cu plecarea viitorului soț (nu prea am înțeles al cui este) în Olanda. Eu nu pot decât să îți urez baftă și sper să poți să îți cumperi sistemul pe care ți-l dorești și eventual o mașină tare.)

Sayonara!

Andreea

Salut!

Este pentru a doua oară când vă scriu așa că voi fi scurt **(Nu este nevoie să fii scurt. Dacă ai ceva de zis, spune fără nici o jenă)**. Ce procesor îmi recomandați dintre Mendocino/ Celeron/ K6 II la 500 MHz? **(Eu zic să optezi pentru un procesor Celeron la 400 sau 500 MHz)**. Cât m-ar costa un procesor Mendocino sau un K6 II la 500 MHz? **(În jur de 100 de parai, cel de-al doilea este mai ieftin, dar și ceva mai slab)**. Dar un HDD de 8,4 GB? **(Aproximativ 130 de dolărei americani)**. De asemenea cât aș putea obține pe un procesor Pentium II 333 MHz (512K)? **(Hmm...asta nu pot să spun. Depinde... 3 kg de cartofi și unul de ceapă sau echivalentul în franci japonezi)** Dar pe un HDD de 4,3 GB? **(80-90 de dolari, asta doar dacă ai baftă)**. Dacă îmi fac upgrade de la Pentium II 333 MHz la K6 II 500 MHz trebuie să-mi schimb placa de bază (am Intel 440 BX)? **(Dacă vrei neapărat K6 II la 500 MHz, va trebui să schimbi placa de bază)**. Dintre RIVA VANTA și VOODOO BANSHEE la 16 MB fiecare ce îmi recomandați? **(Eu am Voodoo Banshee și sunt foarte mulțumit de ea....Amalia)**.

Ștefan din Slatina

Salut Level boys! (Toată stima... dom'n Templar!)

Și uite cum ajung eu să scriu revistei pe care o consideram **(Vai...dar de ce vorbești la trecut? Te-am supărat noi cumva?)** cea mai mare și tare, dar care în ultimul timp m-a dezamăgit crunt. **(Și de ce, mă rog?)** Deși o să considerați plictisitoare această parte, vă voi spune că vă cumpăr revista de un an de zile **(Da... probabil că ai avut timp să îți formezi o părere)**, considerând-o un Mecca al gamerilor din Romania **(Stai să mă întorc cu fața spre Mecca)**.

Domnule Ghinea, zici că ai dat nota după ce ai studiat niște site-uri unde își exprimă părerea mai mulți experți **(Acum am și eu o întrebare: Ce notă?)**. Și tot cu tupeu mediteranean te întreb de ce în locul articolului **(Care articol, dom'ne?)** nu ai dat adresele pe Internet, poate aflam si noi câte ceva despre joc. Revenind la numărul din februarie, las Diplomacy **(Aha...deci despre Diplomacy este vorba!)** și mă îndrept **(..cu pași repezi)** asupra lui Close Combat 4, la care am găsit un **(Ai găsit ... what ... Păi, termină fraza fratele meu! Ce faci mă lași cu ochii-n ceață?)**. Ai lăudat de-a dreptul penibil o grafică prăfuită și un realism de toată jena **(Alexe...este părerea lui și probabil că nu este singurul care gândește așa)**. Și cu toate astea a luat nota 95, iar un RTS adevărat cum ar fi Homeworld doar 92. Nu la asta mă așteptam de la o revistă pe care am dat bani și de la care speram să aflu informații concrete și nu despre foamea **(...ce vrei să spui?)** domnului Ghinea. **(Alexandre, fii foarte atent la ce am să îți spun în continuare. Marius Ghinea, nu o fi el perfecțiunea întruchipată, dar în privința jocurilor să știi că este un adevărat profesionist (... mai ales la Close Combat 4). În ceea ce privește nota, probabil că are și o doză de subiectivism în ea, dar mi se pare normal având în vedere că îi place foarte mult acest joc. Sunt convins că nu este singurul.)**

Jump to a better LEVEL!! **(...suntem deja în aer. Ne pregătim să aterizăm!!!)**

Cu stimă și respect,

Badarău Alex aka Dark Templar

Stimată redacție Level, (Stimate Emilian...)

Revista publicată de voi face plăcere oricărui individ care o citește **(Hmm...să nu generalizăm. Sunt mulți cărora nu le place revista noastră, însă noi vom încerca să îi mulțumim și pe aceștia.)** Sunt un mare fan al revistei și doresc redacției o existență cât mai îndelungată **(Și noi suntem un mare fan de-al tău și dorim să îți urăm multă sănătate și viață îndelungată)**. Trebuie să vă spun că am văzut diverse persoane, colegi de-ai mei, eu fiind elev la un liceu cu profil de informatică, care se dau a fi gameri adevărați **(...or fi, măi Emiliane!)** și care fac de rușine această categorie. **(Mda...las' că nimeni nu s-a născut învățat. Nu mai fi și tu așa de rău.)**

Cu stimă Emilian

Hello Level

Mă numesc Mihai și sunt din Moreni. **(Hello Mihai. Mă numesc Bogdan și sunt din Brașov)**. Sunt cam supărat că nu v-am mai găsit revista în oraș. **(Cum, când lumea mi-e deschisă a privi...oops...asta e din Eminescu. Cum adică nu găsești revista în oraș? Las' că pun o vorbă bună la distribuție să rezolve problema, ok?)**.

Am un Pentium II 166 Mhz **(...poate Pentium, just Pentium)**, 16 MB RAM și nu am accelerator **(...grafic?)**. Am unele jocuri tari **(Spargi nuci cu ele, nu?)** dar fără accelerator **(...grafic, bineînțeles!)** nu prea pot să le joc. Cam cât ar costa unul? **(...mult. Cam 35 – patruzeci de para')**. Unde pot găsi unul mai ieftin? **(La magazin sau la prieteni)**. Am strâns 500.000 lei. **(...oau)**. Ba nu, 600.000 **(oau...oau...)**. Scuzați **(nop, adică nici o problemă)**. Puteți să-mi înregistrați și mie pe un CD cu jocuri K **(...a se citi „ca") lumea? (Ești al 1543 cititor care ne cere acest lucru. Îmi pare rău, dar nu putem să facem acest lucru. Sorry!)**

Cât mai costă un abonament la Level? **(Abonamentul pe un an de zile costă 324.000)**. Vreau și eu să mă abonez pe 6 luni **(...aaaa...Pe șase luni costă jumătate, adică 162.000)**. Puteți să-mi trimite-ți **(... se scrie trimiteți)** un talon? **(Talonul pentru abonamente îl găsești în revistă!)** Puteți să-mi răspunde-ti **(Aceeași greșeală... se scrie răspundeți)** la niște întrebări?



Coperta CD-ului

calculator ca să vă arăt cât de bine tipărește imprimanta mea, ci pentru că dacă vă scriam de mână nu reușeați să descifrați nimic într-o lună. Mă consider unul dintre gamerii înrăiți din editorialul lui Claude.

(Urmează o serie de întrebări și răspunsuri):

1. Creșteți prețul revistei la 40.000 – 50.000 și puneți 150 de pagini, sau micșorați fonturile. **(Hmm... aceeași veche problemă cu prețul și numărul de pagini. Din păcate, sunt foarte puțini care ar da 40.000-50.000 de lei pentru o revistă de jocuri).**

2. Sper că numărul paginilor nu se va micșora. **(În nici un caz. Să sperăm că va crește.)**

3. Vreau și eu un LEVEL special în care să aveți un CD cu demo-urile celor mai tari jocuri. Aș prefera un LEVEL special despre questuri. **(Ideea nu este una foarte rea.)**

4. Giv mi fan staf or dai. **(No uei... iu ar siriăs... veri veri fani)**

5. Minireview este mișto. **(Mă bucur că îți place)**

6. Ce s-a întâmplat cu Sergio? **(Sergio este bine sănătos doar că acum este la facultate în Cluj și scrie mai puțin.)**

7. Cine a scris articolele despre Unreal Tournament și Quake 3 Arena? **(Același... Sergio.)**

8. Chiar dacă mulți nu vor fi de acord cu mine, nu cred că DLH-ul are ce căuta pe un CD de gameri. **(Eu nu sunt de acord cu tine. Păi, de ce să nu pot eu să termin un joc chiar dacă folosesc o țâră de „cituri".)**

9. Cred că mai mult de jumătate din cititori au o unitate CD și astfel ar putea citi răspunsurile scrisorilor care nu au loc în revistă. **(Mda...s-a notat. Rămâne de văzut.)**

10. Mi-ar plăcea dacă ați mai putea pune filme sau

(Vom încerca)

1. De ce nu mai puneți postere? **(De ce nu? Din motive obiective despre care am mai discutat și cu alți cititori. Pe viitor poate, acum însă nu.)**

2. N-am văzut nici un joc complet pe CD? De ce? Numai Demo??? **(Un joc full pe CD ar însemna un preț mai mare pentru revistă. Oricum, ideea nu e rea, dar deocam-dată nu este posibil acest lucru.)**

3 Puteți să mai scădeți puțin prețul revistei? **(Păi, parcă spuneai că vrei joc full? Din păcate prețul revistei nu poate să scadă. ... și de vină sunt cei din conducerea țării care duc țara asta către FALIMENT!)**

4 Cum rămâne cu CD-ul pe care l-am cerut? Ce ziceți? Vi-l plătesc! **(Îmi pare rău, dar nu se poate.)**

5 Cu acceleratorul cum stă treaba? **(Nu trebuie să mă întrebi de două ori. Ți-am răspuns deja la această întrebare.)**

Bye!

P.S. Nu-mi publicați scrisoarea. Aștept răspunsul. **(Na...că ți-am publicat scrisoarea și ți-am și răspuns).**

Mihai din Moreni

Holla LvL, (Holla Marius)

Vă scriu doar câteva rânduri din lipsă de timp și de inspirație **(Hai că timp înțeleg că nu ai, dar inspirație...?)**, dar și pentru că trei taloane de concurs sunt cam puține pentru un plic **(Mda...aici să știi că ai dreptate)**. O chestiune pe care am observat-o este faptul că răspunsurile la concursuri corespund literei „b" **(Este vorba despre o pură coincidență, nimic mai mult)**. Dar pentru a nu face prea mare caz pe chestia asta voi trece la altă idee **(...bună idee)**. În articolul „A fi sau a nu fi gamer" **(...scris de Claude)** se pune spre final întrebarea „Cine este gamer?" **(Chiar... cine este gamer?)**. Ei bine, un gamer adevărat a jucat măcar o dată Quake sau Need for Speed – oricare din versiuni **(De acord cu tine)**. Și o ultimă chestiune care trebuie notată **(... zi moșule)**. Nu am nimic împotriva gamerițelor **(Da'... cine a spus că ai?)**, ba dimpotrivă aș vrea să întâlnesc o fată cu care să pot juca Quake 3 Arena sau Need for Speed 3: Hot Pursuit **(Dacă găsești o fată ca asta să îmi spui și mie. Eu nu am găsit-o încă)**.

În încheiere transmit salutări tuturor celor din redacție, cu o notă specială Snake-ului **(prezent)**: sper să ne „duelăm" pe pistele NFS-ului, să vedem care e mai tare. **(Oricând, dragul Snake-ului)**.

See you next month LEVEL!!!

Marius Negoiță din Breaza, elev al Colegiului Militar Dimitrie Cantemir

Salut LEVEL boys,

Mă numesc BOG și sunt din Brașov. Nu v-am scris pe

muzică pe CD. **(Și eu îl tot bat la cap pe Claude să mai facă niște melodii să le punem pe CD-ul LEVEL. Eu cred că filmele de la niște jocuri ar avea priză mai mare la public. Tu ce zici?)**

Bogdan din Brașov

Hi Guys (Hi my girl)

M-am uitat și eu la ceas acu' 5 minute și am văzut că s-a făcut 12 jumate (noaptea). (**wow... Știam că fetele cuminți se culcă devreme**). Am stat pe un map editor din Heroes II și m-a uitat Dumnezeu p-acolo. Dar am zis că ori vă scriu acum, ori deloc, așa că... here I am! (**Dacă ai ști cât ne bucurăm că ai făcut-o**) Ar trebui să mă prezint nu? Warning! Sunt printre destul de puținele voastre cititoare (**puține da' bune**)... Mă cheamă Jenny, sunt din București, am 16 ani bla-bla-bla. Nu pot să spun că sunt gameriță, pentru că n-am timp, jocuri k lumea și calculator super-performant.

Mi se pare că sunt cam mulți gameri cam duși de pe lume. Un exemplu ar fi frati-miu, care e doar a 7-a și cred că ar juca la calculator 20 de ore pe zi. Jocuri, jocuri, dar nici chiar așa, nene! Mă rog el are mai multă răbdare ca mine... Dacă nu reussesc ceva din prima mă enervez și dau dracului jocul!(nu prea am calități de gameriță, nu?). (**Cu aceste rânduri mai mult ca sigur ți-ai făcut o mulțime de dușmani deja în rândurile gamerilor. Cu părere de rău pentru aceștia ai și tu dreptate. Sunt foarte mulți care văd în jocurile pe calculator un mod de viață și nu o formă de divertisment. Dar să nu generalizăm, ok?**).

Oricum, nu înțeleg de ce ar trebui să fie doar gameri. Ce, noi, fetele, n-avem voie să jucăm? Unde scrie „Boys only"? Eu nu am văzut pe nicăieri. (**Sunt perfect de acord cu tine, fetele la rândul lor pot juca orice și cât vor. Cred că răspunsul la această problemă zace undeva în adâncul ființei umane...**)

Mă rog, să lăsăm subiectul. Toată lumea își zice părerea despre revistă, așa că de ce aș fi eu mai fraieră? (**Corect, hit me baby!**). În general e marfă, chiar dacă eu aș vrea doar jocuri, fără hard și chestii d-astea, dar știu că nu se poate. Știi, până acum luam Game Over, dar văd că nu mai apare așa că am încercat un LEVEL și am fost surprinsă f.f.f. plăcut. Chiar e tare revista. Doar CD-ul mă offică pt. că-mi dă erori peste erori. Și eu vreau DLH-ul! (**Îți mulțumim și așteptăm să ne mai scrii.**)

Pa! Pa!

Jenny (București)

Salutări redactorilor LEVEL! (Și de la noi pentru tine!)

Să trec direct la lucruri serioase că doar nu mai contează a câta oară vă scriu. (**De acord, să scrieți asta e important!**) Apreciez foarte mult efortul pe care îl depuneți pentru a scoate lunar o revistă, cu CD inclus, care să-i mulțumească pe toți gamerii și fanii LEVEL-ului, indiferent de genul de jocuri pe care le joacă cu plăcere. (**wow... CE bine ai zis... Din păcate mulți nu au îneţeles că și ăla care joacă Tetris e tot atât de gamer ca și cel care te rupe la Quake**).

Am niște propuneri, care, dacă vi se par interesante, mi-ar face mare plăcere să văd că aduc îmbunătățiri revistei.

Reintroduceți Top Ten-ul și Topul Redacției (**Vor fi... pe site-ul LEVEL**)

Nu cred că ar strica 100 de pagini. (**Și noi gândim la fel, deocamdată nu se poate**)

În tabelul cu Date Tehnice (la jocuri) scrieți și pe ce testați jocurile și cum s-au comportat, eventual scrieți calificativul care l-au primit. (**Acesta este un proiect de-al nostru de viitor, mai rămân de stabilit câteva mici detalii**)

Chatroom-ul avea un aspect mai frumos când răspundeați la scrisori folosind caractere culoare roșie, decât culoarea neagră. (**Hmmm... alții nu au fost de aceeași părere**)

Nu organizați și voi un concurs de Quake III/Unreal Tournament/Brood War/Tiberian Sun/NFS în vacanța de vară? (**Oare LEVEL Camp pentru ce va fi???**)

Când am văzut pe antepenultima pagină LEVEL Fans Camp m-am bucurat, însă când am văzut că au voie numai gamerii cu vârsta peste 16 ani mi-a pierit bucuria, deoarece eu am doar 15 ani; nu pot să vin. Atunci am stat și m-am întrebat oare de ce numai de la 16 ani în sus și nu de la 15 sau 14?. M-am gândit că poate vă este frică de gamerii mici care s-ar putea să fie mai buni decât cei mari și astfel s-ar creea o stare de rușine printre gamerii mari. Dacă nu am judecat corect, atunci care este motivul pentru care ați început selecția de la 16 ani în sus? (**Hahaha... frumos... poate că există și asemenea gameri care s-ar rușina să ia bătaie de la unul mai mic decât ei, dar nu acesta a fost motivul pentru care am început de la 16 ani. Fiind un experiment, făcut în România pentru prima dată de către o revistă de gen, și având în vedere că trebuie să veniți cu calculatoarele voastre nu am vrut să riscăm prea mult. De aceea am dorit să avem, acum, doar tineri care să fie în stare să-și supravegheze și singuri sistemele fiindcă știm ce efort s-a depus pentru achiziționarea lor, iar noi nu ne asumăm responsabilitatea pentru defecțiunile cauzate de utilizarea lor într-o manieră necorespunzătoare. Sperăm ca pe viitor să mărim numărul de participanți, poate chiar să coborâm ștacheta vârstei și mai ales să putem noi furniza tot echipamentul necesar. Totul depinde însă de cum vor evolua lucrurile în această vară.**)

Ne-au mai scris:

Teodorovici Vlad din Suceava, Boca Dianu din Caraș-Severin, Alexe Raul din Hunedoara, Constantinescu din Bucureșt, Mircea Romeo Marius din Roșiori de Vede, Ionescu George din Ploiești, Magiar Sabin din Ardud, Popescu Ondin din Codlea, David Radu din Sinaia, Cachiț Sebastian din Iași, Sorin Mateiescu din Alba Iulia, Florescu Răzvan din Bacău, Tușer Virgil din Pecica, Enescu Bogdan din Moreni, Ardevan Titus din Cluj Napoca, Drăghici Paul din Ploiești, Sasu Victor din București, Barbu Emilian din Arad, Bălan Adrian din Râmnicu-Vâlcea, Mărginean Bogdan din Brașov, Alexandru Vladimir din Bacău, Dragomirescu George din Craiova, Eremia Alexandru din Câmpina, Fekete Zoltan din Săcele, Joița Betti din București, Roznovăț Leontin din Sighișoara, Aursulesei Tudor din Suceava, Ștefan Dragoș Antonio din București, Ciobanu Răzvan din Predeal, Apostol Vlad din București, Pop Sorin din Vălenii de Munte, Țăranu Sorin din București, Opriș Cristian din Sighetu Marmați, Cepoi Florin din Pașcani, Floșca Ion din Fălticeni, Radu Costan din Cluj Napoca, Apostoaiei Claudiu din Baia Mare, Gheorghe Andrei Sorin din București, Jder Radu Dragoș din București, Tuhari Mihai din București, Olariu Valentin din Constanța etc.

LEVEL FANS CAMP

LEVEL
TIMISUL DE JOS
8-13 AUGUST 2000
FANS CAMP

Pentru prima dată în România, o tabără dedicată exclusiv gamerilor. Vino în perioada 8-13 august 2000 la Timişul de Jos împreună cu calculatorul tău (minim Pentium II 233MMX, 64 RAM, accelerator 3D cu 8Mb, placă de sunet şi căşti, CD-ROM 16X). De restul se ocupă LEVEL! Ultimele jocuri, întâlniri cu redactorii LEVEL, concursuri cu premii, invitaţi surpriză. Vârsta minimă 16 ani. Pentru participanţii între 16-18 ani este necesar acordul unui părinte. Locuri limitate!

Tarif de participare 150 DM. Se asigură pensiune completă (cazare în vilă + 3 mese/zi) în perioada taberei.

Plata se face în lei, la cursul BNR din ziua plăţii, prin mandat poştal la adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.Trimiteţi apoi la aceeaşi adresă talonul de participare împreună cu copia după buletin şi după chitanţă. Se emite chitanţă fiscală. Înainte de a face plata, vă rog să sunaţi la redacţie (068/415158,418728) pentru a vedea dacă mai sunt locuri disponibile.

Pentru participanţii între 16-18 ani

☐ De acord Nume părinte:________________

Semnătură:

TALON DE PARTICIPARE

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Indiferent cu ce navighezi, ştii că ai alături un prieten de nădejde.

Din cuprins :
- accesul la Internet, realizarea conexiunii
- modemuri - mod de funcționare
- instalare Netscape Navigator, Internet Explorer
- instrumente de căutare
- programe de FTP

CD-ul inclus conține cele mai importante programe din domeniu, pentru Linux şi Windows.

Revista se va găsi la chioşcuri începând cu luna aprilie.



CHIP SPECIAL